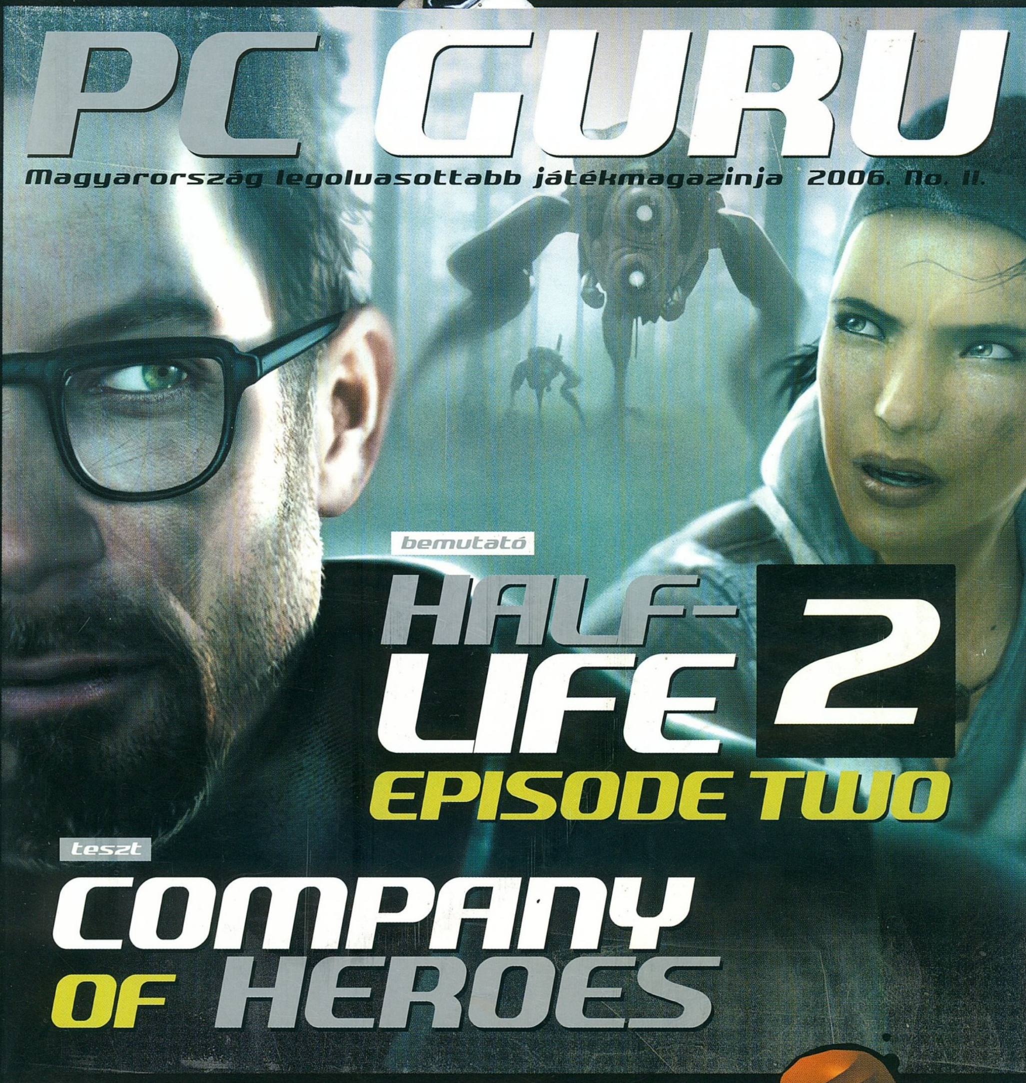
DVD ROM Dupla DVD

6 DEMO
21 VIDEO

teljes játék
BEYOND DIVINITY

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2006. No. 11.



bemutató

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO

teszt

COMPANY OF HEROES

22. oldal
C&C 3 Tiberium Wars bemutató

34. oldal
Splinter Cell Double Agent bemutató

50. oldal
GTR 2 teszt

ára: 1846 Ft

előfizetve: 1384 Ft

LEGO STAR WARS 2 80. olda

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Mars
DDR II Memory Module
Lifftime Warranty
Élettartam garanciával!
ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)
Master distributor:
GO-RUN COMPUTER
GO-RUN Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.gorun.hu
www.kingmax.hu
www.kingmax.com

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti
Tel: 06-1-888-3407
E-mail: kmosolygo@vogelburda.hu

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Vidáman jelenthetem, hogy a tavalyi évben hatalmas népszerűségnek örvendett, Electronic Artsszal közösen rendezett 4v4 focikupa idén is óriási sikerrel zajlik. Lapzártáig túl vagyunk a miskolci és a debreceni helyszínen, ahol minden nevező – amellett, hogy találkozhatott a PC Guru szerkesztőivel – ajándék Gurut is kapott. Mire ezeket a sorokat olvasátok, már megjártuk Zalaegerszeget, Pécset és Győrt is. Ha lemaradtál az imént említett helyekről, még utolérhetsz bennünket Veszprémben és a Budapesten rendezett döntőn is.

A jó hír után sajnos nem mehetünk el a rossz mellett sem. A nagy dérrel-dúrral beharangozott lipcsei Games Conventionön ugyanis rajtunk kívülálló okok miatt sajnos nem tudtunk megjelenni. Történt ugyanis, hogy Grath megbetegedett, aztán mire nagy nehézségek árán találtunk egy sofőrt, aki elvitt volna minket Lipcsébe, az autónk is bedöglött az indulás napján. Ezt a balszerencse-sorozatot isteni jelként fogtuk fel és úgy döntöttünk, kihagyjuk a kiállítást (utólag kiderült, hogy nem sokat veszítettünk, az E3-hoz képest semmi újdonság sem volt kinn), ahová foci VB-s Tipp-Mix játékunk nyertesét is magunkkal vittük volna. Az abszolút nyertes Pálfi Dávidot azonban nem tudtuk elérni (a regisztrációnál rossz telefonszámot adott meg), így arra kérjük, jelentkezzen nálunk, hogy az elmaradt utazásért valamilyen formában kárpótoljuk.

A rossz hírek után most jöjjön újra egy jó! Lapzárta előtt futott be a Relic fejlesztőcsapatának legújabb játéka, a Company of Heroes, amely minden szempontból meghaladta várakozásainkat. A fantasztikus mesterséges intelligenciával felruházott RTS olyan jól sikerült, hogy a szerkesztőség már most megszavazta neki az év legjobbjának kijáró díjat. A Company of Heroes mellett figyelmetekbe ajánljuk még aktuális teljes játékunkat, a Beyond Divinityt, ami a szakma szerint a Diablo 2 óta készült legjobb akció-RPG.

SASA

A Guru legyen veletek! A

PC GURU team!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2006. OKTÓBER 27-én jelenik meg!

20 Half - Life 2 evolúció

05

AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Beyond Divinity 08 DVD-melléklet

10

BEMUTATÓK

10 Hírek 22 Command and Conquer 3: Tiberium Wars 28 Battlefield 2142 34 Splinter Cell Double Agent 40 Half-Life 2 Episode Two 45 Portal 46 Team Fortress 2

50

ISMERTETŐK

50 GTR 2 54 NHL 07 56 El Matador 60 Reservoir Dogs 64 Call of Juarez 68 Broken Sword Angel of Death 72 Specnaz Project Wolf 74 Company of Heroes 80 LEGO Star Wars 2

84

ROVATOK

84 Gondolatébresztő 86 Játék mentőöv 88 NosztalGuru 108 Sony PSP rovat 110 Mobil játékok 112 Homok a gépezetben 114 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv

90

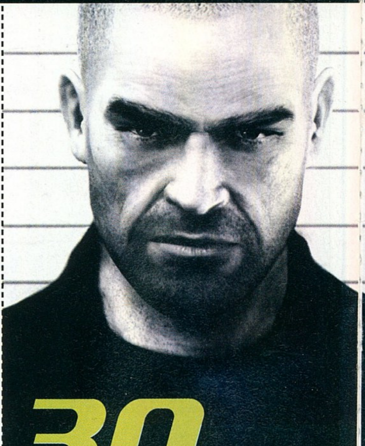
HARDVER

90 Hardver hírek 95 Hardver bemutatók 96 Intel Core 2 Duo teszt 99 MS Natural Ergonomic Keyboard és Wireless Laser Mouse teszt 100 Netbazár 102 Nagyban játszani 2. 104 Nagy iwiw teszt

120

KÜLVILÁG

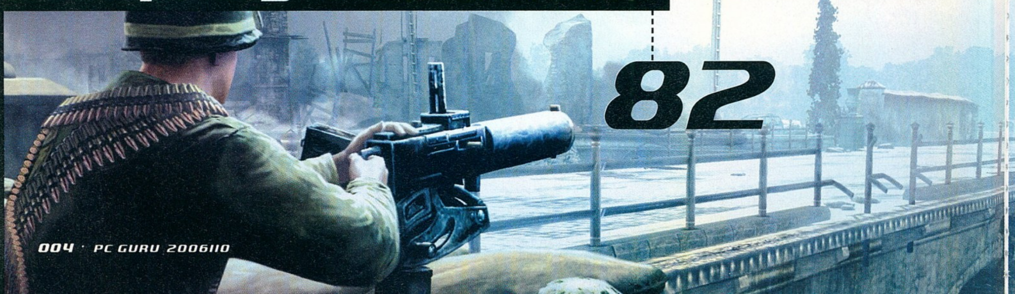
120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...



30 Splinter Cell

Company of Heroes

82



Kiderült, hogy Joc komolyabb hi-fi cuccokkal rendelkezik, mint George Lucas a Skywalker Ranchen. A kérdés már csak az, hogy milyen zenenét hallgat szabadidejében. Szóval mit hallgattok mostanában?

GABEN

Sajnos nem nagyon van "választásom"... Imádom a Cafe del Mar latinos nyugtató dallamait éppúgy mint a vad és kemény Red Hot Chili Pepperst... de mostanában leginkább a Quimby Kilégzés című nagyszerű albumának hallgatása közben gondolkodom el azokon a számomra eddig elképzelhetetlen eseményeken, amelyek Budapest utcáin történnek a napokban. De mindezektől függetlenül a Guru legyen veletek!

SASA

Mivel pécsi srác vagyok, akarva-akaratlanul is Kispál és a Borz rajongó lettem. Jól emlékszem még azokra az időkre, amikor Lovasiék alig 50 ember előtt játszottak a pécsi RÁK-ban. A Kispál mellett régen nagyon sok Pál Utcai Fiúkat hallgattam, és hallgatok most is, csak azt sajnálom, hogy Lecsóék 4-5 évente adnak ki új lemezt. Nagyjából az ős-kispálos időkben szerettem bele a U2-ba is. Ma már sokféle zenét kedvelek. Imádom a Neo-t, az REM-et, meghallgatom a Fish-t, Didot, a Depeche Mode-ot és a Placebot is. Ja, és ha olyan hangulatom van, simán belefér egy kis Ganxsta Zolee vagy Sub Bass Monster is.

JOC

Sasáék nem értik, hogy minek vannak ilyen cuccaim, amikor ezek helyett mennyivel értelmesebb lett volna például beszereznem az összes létező játékkonzolt a megjelenésük napján (akár a fél országot átutazva). Persze szerintük az MP3 pont ugyanolyan jól szól, mint egy CD, s egy iPodnál jobb zenereprodukáló cuccra költeni kimeríti az elmebaj fogalmát... Egyénként elég sokféle stílusú zenét szoktam hallgatni, az akusztikus zenék mellett előfordul Dido, U2, Pink Floyd, Mike Oldfield, Loreena McKennith stb.

HANCU

Én mindenféle zenét szeretek, amit emberek játszanak hangszereken, és esetleg énekelnek is mellé (hogy egyértelmű legyen: a dobgép, a sampler, meg a lemezjátszó nálam nem meríti ki a hangszer fogalmát). Az iPodomon most éppen van Chumbawamba, Bad Religion, Tankcsapda, PUF, Boney Nem (ez egy orosz banda, a nyolcvanas évek diszkóslágereit játsszák halálmetálban), Pogues (mert az ír kocsmazene jó), és mindenféle kommersz zenék punk feldolgozásban, illetve egzotikus nyelveken; az ilyen gyöngyszemek felkutatásában már-már perverz örömöt lelek (Village People slágerek japánul, valaki?). De hallgatok például Queent is, vagy akár a Vadászatot Hobótól, amiért a többiek rendszeresen kiröhögnek. Ilyenkor a moredots.mp3 című akusztikus atomvillanással vágok vissza – nem akarják tudni, milyen az...

GRATH

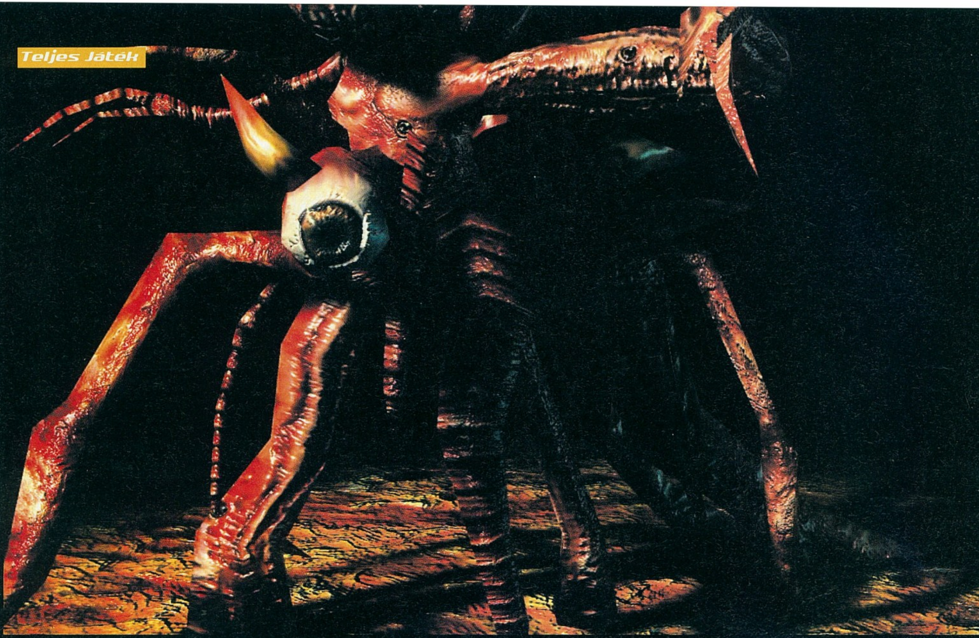
Életem első húsz évében jobbára csak metált hallgattam, és csak egy-egy Kispál-, Red Hot- vagy éppen Prodigy album tudott elcsábítani ettől a stílustól. Azóta viszont már ott tartok, hogy szinte minden belefér: Dido békésen elvan az iPodomon a Therion mellett, a Neo lemezt nem zavarja, ha egy Korn és egy Black-Out album közé szorul, és a kocsiban is bátran váltogatom az Animát és mondjuk a Jet Set Radio Future zenéjét. Legutóbbi szerzeményem Tatcomtól származik, úgyhogy most már egy goa lemezt is felírhatok a kedvencek közé. Ki gondolta volna ezt tíz éve...?

RICCO

Sokmindenre vevő vagyok, de az évek folyamán megtapasztaltam, hogy a metál és a mai disco zenék ártalmasak az egészségemre ezért ilyeneket nem hallgatok. Inkább soult vagy reggea-t, jófajta filmzenéket pl. Conan, Fekete eső stb. Kedvelem még a Faithlesst, a Deliriumot, és az Enigmát.

CHRIS

Régen hatalmas rave és techno-rajongó voltam, sőt még zenéket is szereztem. Ma már szinte senki sem emlékszik arra, hogy a Guru első száma floppy lemezen jelent meg, aminek a menüje alatt sokszor az általam komponált muzsikák szóltak. A zenei ízlésemet ma már leginkább Grath határozza meg, általában ugyanis az ő hangfalából üvöltő zenékre vagyok rákattanva. Hol azért mert tetszik, hol pedig azért, mert ötezredszer hallva valahogy sikerül megszoknom...



BEYOND Divinity

fejlesztő > Larian kiadó > CDV web > www.beyond-divinity.com írta · Grath

Bár ugyanaz a fejlesztőcsapat, ugyanaz a világ, és még a játékok neve is meglepő hasonlóságot mutat, a Beyond Divinity meglepő módon nem a Divine Divinity folytatása. Az jelenleg is készülőben van, a belga srácok azon dolgoznak már vagy két éve, a Beyond Divinity megjelenése óta. Igaz, egyelőre nem sok jele mutatkozik annak, hogy egyhamar elkészülnének vele – még szerencse, hogy az addig hátralevő idő jó részét el lehet tölteni a Beyond Divinityvel, hiszen az meglepően, a régi idők szerepjátékait idéző módon akár 80-100 órás elfoglaltságot is képes nyújtani.

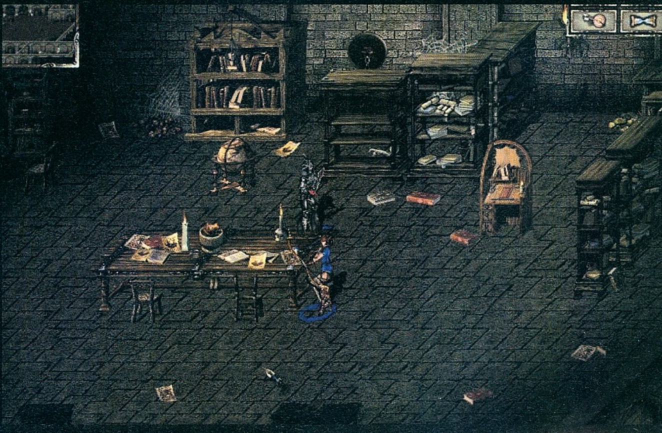
FURCSA PÁROS

A BD már rögtön a főszereplő, illetve a főszereplők személyével felhívja magára a figyelmet: egy hófehér páncélzatú és lelkű lovagot, illetve egy féldémon halállovagot fogunk irányítani. A meglepő párosításnak persze meg van a maga magyarázata: előbbi karaktert amolyan kegyetlen poénból hagyta életben egy démon, utóbbi pedig szintén ezt a pokolurat haragította magára hanyag munkájával. A Samuel nevű démonúr büntetésként köti össze a két, egymás antitéziseként létező figurát, majd elmegy másfelé, azt gondolván, hogy ezek majd jól kinyírják egymást. Ez persze nem következik be – különben nem lenne játék –, hisz barátaink ennél pragmatikusabbak, és inkább együttműködnek, hogy megtörjék az átkot. Azt követően persze semmi nem áll egymás legyilkolászásának útjába...

A fenti procedúra rögtön azt is jelenti, hogy a játék során végig két karaktert fogunk irányítani. A fejlesztésük teljesen szabadon történik, mindkettőjüket három úton indíthatjuk el, faraghatunk belőlük harcost, varázslót és íjászkodós-rejtőzködős sunyi figurát. Az indításkor tett választásunknak nincs túl nagy jelentősége, később bármikor módosíthatjuk elhatározásunkat, ráadásul még arra is van lehetőség, hogy leadjuk a megtanult képességeket és újakat tanuljunk meg helyettük. A magam részéről a varázsló-harcos kombót favorizáltam, de ahogy körülnéztem, ennél jóval népszerűbb a játékosok körében a két harcos összetételű kompánia. A későbbi szinteken elérhető speciális támadások (pl. a Diablókból is ismert pörgés, azaz a whirlwind) ismeretében ez is egy elég jó döntés lehet, de azért engem zavart volna, ha a hatékony varázslatokat nélkülöznöm kell.

TÁPOSODÁS

A fejlődés egyébként a jól ismert szintlépéspontosztogatós rendszerrel működik. Egyrészt



kell tápolnunk alaptulajdonságainkat (erő, ügyesség, egészség, intelligencia, túlélés és sebesség), melyek aztán megannyi módon erősítenek minket – néha egész meglepő árukapcsolással. A túlélés képesség például eleinte nem tűnik túl fontosnak, pedig ettől függ a szerencsénk mértéke, aminek itt még látványosabb a hatása, mint a Falloutban – ha ezt kellőképp felturbózzuk, szinte minden patkányból isteni ereklyék és aranyhegyek fognak kiesni (persze ez túlzás, de mindenképpen érdemes kipróbálni ezt a fejlődési utat is).

A három iskolához tartozó képességek közül nem mazsolázhatunk szabadon – eleinte alig néhány ilyet fejleszthetünk. A többit magunknak kell megtanulni; vagy egy megfelelő könyvet elolvasva, vagy drága pénzért megvéve egy tanítótól, esetleg jutalomként kapva egy-egy másodlagos küldetés után (ez utóbbi elég ritka...). Az egyes képességek némelyike elég haszontalannak tűnt, vagy legalábbis helyettesíthetőnek, de mivel, mint említettem, le lehet ezeket adni, érdemes mindenfélével kísérletezni. Különösen jól lehet szórakozni a fegyveres képességek fejlesztésével, illetve a varázslatokkal, hiszen itt külön költhetünk egy fegyver sebzésére, sebességére vagy speciális támadásokra, a varázslatoknál pedig kicsit az Elder Scrolls-játékokat idéző módon minden paramétert szabadon állítgathatunk.

A karakterek nem csupán fegyverforgatásban jeleskedhetnek. Nagyon hasznos dolog csapdakészítésre is megtanítani őket, néhány jól elhelyezett, netán önjáró csapda jelentős irtást végezhet az ellenség soraiban. Másik hasznos dolog az alkímia: ügyes alkimisták egyszerűen készíthetnek mana-, és életerő-feltöltő lötyiket, vagy más elixíreket a földön szerteszét növekvő gombákból. Ha valaki szorgalmasan űzi ezt az ipart, még eladásra is marad a varázsitalokból. A fegyverkovács mesterség sem maradhatott ki a sorból. Karakterünk képes lehet fegyvereket javítani, és élezni (a megélezett fegyverek erősebb csapást mérnek az ellenfélre).

HEPCIÁSKODÁS

A harc leginkább a Diablo-játékokat idézi: vándorlunk a pályákon, és ha jön szembe valami agresszív figura (ez sokkal ritkábban fordul elő, mint a Blizzard remekeiben, ráadásul az egy időben attakoló gonoszok száma is sokkal kisebb), vadul kattintgatunk rá. Kétféle akciót tudunk az egér két gombjára „kötni", de mivel a játékot bármikor leállíthatjuk a szóköz billentyű segítségével, összetettebb akciókra, változatos támadáskombinációk elsütésére is lesz lehetőségünk.

A szörnyetegek elég cselesek, nem csak, hogy sokféle támadást használnak, de némelyikük elszalad, amikor már a tarkóján érzi a halál hűvös leheletét. Ez persze nem akadályoz meg minket abban, hogy utolérjük és felszeleteljük – igaz, ennek a viselkedésnek gyakran olyan következménye is lehet, hogy a gyáva szörnyet hajkurászva szépen berohanunk egy csapdába, ahol vidám, erős és egészséges ellenségek tömkelege fogad, mint Han Solot a rengeteg rohamosztagos a Halálcsillagon. Kevésbé nyerte meg a tetszésemet az a megoldás, hogy a játék bizonyos részeinél semleges állatkák rohangálnak körülöttünk, de ha véletlenül rájuk kattintunk (ami elég könnyen megesik a csata hevében, de akár sima mászkáláskor is), mind ellenségessé válik, és ránk támad.

ÚJ VILÁG

A történet meglepően szórakoztató lett, néhány fura figurát vagy küldetést látva az ember elgondolkodik rajta, hogy a fejlesztők valószínűleg néha bizony kocsmáztak a játék elkészítése során. Legyen szó a disznó vicceket mesélő, emlékezetkieséses koponyáról, vagy a ferdehajlamú felcserről, az rögtön látszik, hogy a belga srácok nem egy végtelenül komoly játékot, világot alkottak – és ez szimpatikus húzás a részükről.

A játék négy nagy fejezetre van osztva, mindegyik rengeteg labirintust, illetve alküldetést kínál – utóbbiakból 300-nál is több van a játékban, és ha nehezebb fokozaton játszunk, nagyon nem árt ezekből minél többet megoldani, hisz az XP-re borzasztó nagy szükségünk lesz.

A sztorin és a játékvilágon teljesen kívül esnek a csatamezőnek nevezett fura területek – miután megtaláltuk ezek kulcsát, bármikor – akár csata közben is – felkereshetjük őket. Itt egyrészt találunk kereskedőket, másrészt pedig kismillió, ellenfelekkel, illetve zsákmánnyal tömött, véletlenszerűen generált labirintust, ahol megint csak tömérdek tapasztalati pontot lehet összeharácsolni.

A játék technikailag megrekedt a 2D és a 3D között: a hátterek az előbbi, a karakterek, ellenfelek pedig az utóbbi kategóriába tartoznak. Az összhatás főként a felszíni pályákon kedvező, a labirintusok a mogorva hatás érdekében a szürkásbarnás-vöröses palettával készültek, és mint ilyenek, kicsit lehangolóak. A zene viszont abszolút király, néhol a Divine Divinityt idézni, néhol pedig teljesen új stílusú dallamokat kapunk – de a hangulat fokozására mindegyik alkalmas.

A kellemesen összetett fejlődési rendszer, a Diablo-szériát idéző harc és a szinte hihetetlenül hosszú játékidő együttesen egy igen élvezetes játékká teszi a Beyond Divinityt, amely méltó rá, hogy mind a megengedőbb szerepjátékosok, mind az agyatlan gyakásnál picit többre vágyó akció-rajongók kipróbálják!

System

A Beyond Divinity minimum gépigénye a következő: P3 800 MHz processzor, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, DirectX 8.1, 2 GB HDD

DVD tartalom

Az elmúlt négy hétben egyetlen szavunk sem lehetett a játékdemó-felhozatallal kapcsolatban. Hihetetlen mennyiségű adagból kellett kiválogatunk az általunk legértékesebb alkotásoknak ítélt darabokat, melyek közül külön figyelmetekbe ajánlanánk a közel 2 giga méretű Company of Heroest, amely – és ezt túlzás nélkül mondhatjuk – megreformálja a stílusát. Ezen kívül felpréseltünk rengeteg animációt is lemezünkre, melyek nagy része az idei Games Convention kiállításról származik.

írta · Chris

Demo no. 1.

COMPANY OF Heroes

A Relic nagyon belehúzott az év végére. Két csúcsszuper stratégiai játékkal igyekeznek lemosni a konkurenciát a színről, melyek közül a második világháborús Company of Heroes egyenesen mérföldkőnek számít az RTS-ek piacán. A játék nemrégiben megjelent kipróbálható változata igen zsíros szeletet hasít le DVD mellékletünkről, közel 2 GB-on terpeszkedik, mellyel egyébként rögtön rekorderré is vált! A demóban mindenre kiterjedő, öt lépésből álló oktató mód, a kampány első két küldetése, valamint egy skirmish pálya vár benneteket.

A Company of Heroes valós idejű stratégiai játék, melyhez főként az egeret fogjátok használni. Általános irányítási funkciók hasonlóak más stratégai játékban találhatókkal, melyek a következők:

Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
Control+1-9 – Csoportok létrehozása
1-9 – Csoportok kiválasztása

Demo no. 2.

Just CAUSE

Legutóbbi számunkban már olvashattatok erről a játékról egy méretesebb előzetest, melyet most a nemrég megjelent demónak hála ki is próbálhattok. A fergeteges grafikával megáldott játékot nem szabad túl komolyan vennünk, vérbeli pörgős akciójátékról van szó, amelyben sosem fogyunk ki a lőszerből és az életünkre törő ellenfelekből. A demóverzióban a levegőből kerülünk azonnal bevetésre, s miután megfelelő járművet szereztünk magunknak, halomra kell lőnünk legalább ötezer spanyol ajkú milicistát.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
M – PDA bekapcsolása
Jobb egérgomb – Pontosabb célzás
Egér görgő – Fegyverek közötti váltás
G – Gránát hajítása
R – Fegyver újratöltés
E – Fegyver felvétele / Autóba beszállás / Tárgy használata

Demo no. 3.

Warhammer 40K Dawn of War Dark Crusade

Hamarosan révbe ér a Warhammer 40K univerzumot feldolgozó stratégiai játék második kiegészítő lemeze is, melynek apropójából köszönhetjük ezt a demót. Ebben két pályán próbálhatjátok ki a Dark Crusade-ben található új járműveket, egységeket, no és persze a két új faj egyikét, méghozzá a Taut. A látottak alapján már most kijelenthetjük, hogy a Company of Heroes-zal együtt a Relic nem fogja megúszni pár év játéka díj nélkül az idei évet.

A Warhammer 40,000 Dark Crusade valós idejű stratégiai játék, melyhez főként az egeret fogjátok használni. Általános irányítási funkciók megegyeznek más stratégai játékban találhatókkal, melyek a következők:

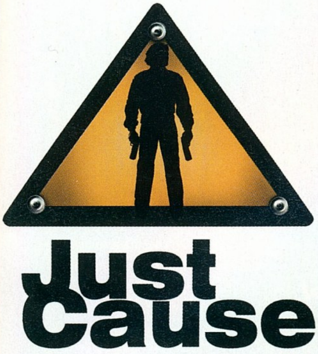
Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
Control+1-9 – Csoportok létrehozása
1-9 – Csoportok kiválasztása

Share WARE

Sewer Run

Hosszú hónapok óta nem érkezett 3D-s köntösbe bújtatott versenyjáték, a DVD mellékletünkre most felkerült darab így igen nagy űrt próbál betölteni. A Sewer Run a csatornák kanyargós járataiba vezet el minket, ahol különféle nyaktörő pályákon kell bizonyítanunk, hogy mi vagyunk a legjobb gördeszkások.

Ezen kívül Arctic Quest, Avast, Cosmic Bugs, Devastation Zone Troopers, Galapago, Jurassic Realms, Pantheon, Scrubbles, Talismania Deluxe című shareware játékok a DVD mellékleten!



Rovat

Focivilág című rovatunkban a valódi futball szerelmeseinek próbálunk cikkekkel, valami Bacsi szakértőnk által mélyreható csapat-elemzésekkel kedveskedni olvasóinknak. Bacsi e havi mellékletünkön például az FTC körüli hercehurcáról fejti ki véleményét. Ezen kívül találhattok még pár fontosabb javítást és kiegészítést a legnépszerűbb labdarúgással foglalkozó játékokhoz.

Javítás

F.E.A.R. v1.7

Új javítás érkezett a Vivendi F.E.A.R. című játékhoz, amely teljesen kompatibilissé alakítja a teljes verziót a nemrégiben megjelent F.E.A.R. Combat című többszereplős, ingyenesen letölthető játékkal – amit sajnos helyhiány miatt nem tudunk megosztani veletek. A csomag három új multiplayer pályát, és az előző javításokat tartalmazza, mely ennek köszönhetően igencsak méretesre rúg.

Turkáló

AVIRA UnErase Personal

Gyakran lehet szükségünk egy olyan programra, mellyel véletlenszerűen letörölt fájljainkat vissza tudjuk állítani eredeti állapotukba. Erre szolgál ez az aprócska, de ötletes program. Használata nem igényel különösebb idegennyelvtudást, kezelése egyszerű. Mellékletünkön az otthoni felhasználásra ingyenes verzió került fel, amely nem kötődik semmilyen működésbeli vagy időbeli korlátozáshoz.

Játékdemók: Broken Sword 4 / Caesar IV / Company of Heroes / Joint Task Force / Just Cause / Warhammer 40k Dawn of War: Dark Crusade

Animációk: Age of Empires: The Warchiefs / Anno 1701 / Battlefield 2142 / Battlestation Midway / Command and Conquer 3 / Dark Messiah of Might and Magic / Desperate Housewifes / Heroes of Annihilated Kingdoms / Madden 07 / Marvel Ultimate Alliance / Medieval 2: Total War / Neverwinter Nights 2 / Need for Speed: Carbon / Paraworld / Scarface / Silent Hunter 4 / Team Fortress 2 / The Wheelman / Unreal Tournament 2007 / Warhammer: Mark of Chaos / Warhammer: Online

Javítások: Battlefield 2 v1.4 / F.E.A.R. v1.07 / Prey v1.1 / Titan Quest v1.15

Mozielőzetesek magyar felirattal: The Departed / The Grudge 2 / The Protector / The Queen / The Return / Transformers

Shareware játékok: Sewer Run / Arctic Quest / Avast / Cosmic Bugs / Devastation Zone Troopers / Galapago / Jurassic Realms / Pantheon / Scrubbles / Talismania Deluxe

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autószimulátorok / Stratégia / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / Oblivion / PHP Programozás / Photoshop / Repülőgép-szimlátorok / Star Wars / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Command and Conquer 3: Tiberium Wars / Gothic 3 / Hitman Blood Money / Kane and Lynch (2db) / Playboy: the Mansion (2db) / Warhammer Online (2db) / Rainbow Six Vegas / Company of Heroes (2db) / El Matador (4db) / Paraworld (6db) / War Front (3db) / World of Warcraft: Burning Crusade (7db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részletes tartalom az elmúlt számok mellékletéről (WhereIsIt Lite programmal)

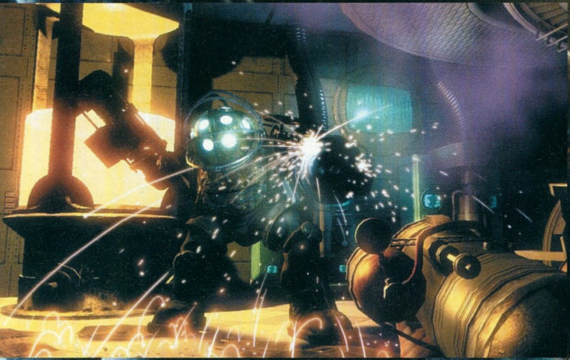
Képek a kukkolóban: ArchLord / Armed Assault / Attack on Pearl Harbor / Brothers in Arms: Hell's Highway / Caesar IV / Command & Conquer 3: Tiberium Wars / Defcon / Dreamlords / Field Ops / Halo 2 / Need For Speed: Carbon / Neverwinter Nights 2 / World of Warcraft: The Burning Crusade

Turkáló: Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.2 Create / DivX 6.2 Play / DivX 6.3 Codec / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / Ati Catalyst 6.x / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger / LanTalkXP / MSN 7.5 / Skype 2.5 / XFire / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite

NEWS

Fejlesztő > Irrational **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2007. második negyedév

BIOSHOCK



Sikerült felhúznunk a hölgyet, már a plafonon van az idegességtől

A Bioshock azóta tanyázik az általunk áhított játékok élbolyában, mióta először tudomást szereztünk róla – egy új FPS-nézetű szerepjáték a System Shock 2 alkotóitól, ebből a kombinációból egyszerűen nem sülhet ki rossz dolog! Az elhagyatott, őrült lakosokkal teli víz alatti bázis szolgál majd a játék rendkívül hangulatos hátteréül – egyes helyszíneket víz borít, máshol rég bezárt boltok, szórakozóhelyek várnak a felfedezőikre. Karakterünkkel teljesen szabadon fejlődhetünk, ehhez az adamnak nevezett különleges anyagra van szükség. Összesen vagy 300 extra képességet sajátíthatunk el, ezek kombinálásával, cserélgetésével alakíthatjuk ki saját taktikáinkat. Erre szükség is lesz, hiszen ellenfeleink rendkívül eltérő viselkedésűek lesznek: ők is a fenti képességekből válogatnak, és két ugyanolyan lény is rendelkezhet teljesen eltérő tudással. Lehet, hogy az egyik pisztolyokkal harcol, a másik a gépeket tudja irányítani, a harmadik meg mondjuk a tűzteremtéshez ért – ezért aztán célszerű kiszemelt áldozatainkat megfigyelni, hogy legalább nagy vonalakban tudjuk, hogy mire kell számítanunk. Az AI és a hangulat mellett a fejlesztők az ideális nehézségi szint kialakításával is sokat foglalkoznak, egy újító megoldáson törve a fejüket. Ez folyamatosan figyeli, hogy miként állunk, mennyi esélyünk van a túlélésre, és ehhez mérten adagolja az ellenfeleket és a zsákmányt. Ha sok töltény van nálunk, egy ideig nem fogunk többet találni, esetleg olyan ellenfelekkel kerülünk szembe, akik ellen az nem hatékony. A rendszer azért nem fogja a kezünket: ha félholtan, egyetlen bottal felszerelkezve érkezünk meg valahová, ott nem vár ránk ajándék testpáncél, gyógyszer és lángszóró – a jutalomért bizony dolgoznunk, kutatnunk kell… Sajnos a rendkívül összetett és egyben szabad játékmenet miatt a fejlesztőknek rengeteg tesztelési időre van szüksége, így a megjelenés folyamatosan halasztódik, most éppen jövő májusról szól a fáma…

Unreal

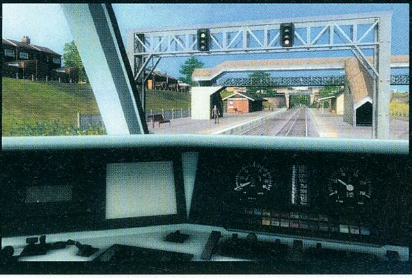
A Bioshock első verziója (amely egyébként még BioShock néven futott) Unreal Engine 2.5 alatt készült, de ezt 2006 elején a 3.0-ás verzióra cserélték.

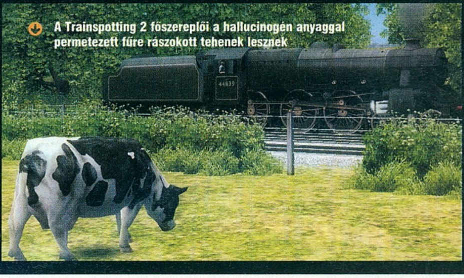
A plazmidra vadászó kislányokat védő robotszerű figurák a játék leghalálosabb lényei

RAIL SIMULATOR

Fejlesztő > Kuju
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A Microsoft Train Simulator alkotói nemrég szakítottak a mamutcéghez, és helyette inkább egy... másik mamutcéget választottak. Talán furcsa lehet, hogy egy ilyen rétegjátéknak tűnő programhoz meg tudták nyerni az EA-t, de ha tudjuk, hogy a Train Simulatorból egymilliónál is több fogyott, kezdjük érteni a dolog logikáját. Az egyelőre csak munkacímen futó program természetesen továbbra is igazi szimulátor lesz, melyben gőz-, villany- és dízelvonatokat vezethetünk Anglia és Németország teljesen valós sínhálózatán. A megújult grafika és a rengeteg új szerelvény mellett a legnagyobb újítás talán az, hogy most már mozdonyunk üzemanyagára is oda kell figyelnünk, és lehetővé válik a tehervagonok manuális feltöltése is. Végrehajthatunk küldetéseket, elszórakozhatunk a minden létező dolog átállítására alkalmas szerkesztővel, vagy csak bejárhatjuk a két ország (kis túlzással) összes pályaudvarát – majdnem olyan jó, mint egy modellasztallal pepecselni!





A Trainspotting 2 főszereplői a hallucinogén anyaggal permetezett fűre rászokott tehenek lesznek

COLLAPSE

Fejlesztő > CreoTeam **Kiadó** > Buka **Megjelenés** > 2007. negyedik negyedév

Nem kell fellelkesülni a fejlesztő nevét elolvasva, ez nem a horvát Croteam, hanem egy újonnan alakult orosz bagázs. Első, a környezetet nézve igencsak Half-Life 2 hangulatú játékuk egy vérbeli akciójáték lesz, valahol a Devil May Cry stílusában. Főként a közelharcra, a hatalmas pengéinkre, a kombózásra és a környezet kihasználására kell támaszkodnunk az ellenségek legyűrésében, de néha azért találunk egy-két tűzfegyvert is. A sztori szerint valahol Európában járunk, amit száz évvel korábban, azaz 2096-ban a föld alól előáramló szörnyetegek özönlenek el, szinte mindent elpusztítva, szinte mindenkit megölve. Most a mi, illetve haverjaink vállán nyugszik a világ megmentésének a feladata, ám ebben nem csak a szörnyek, de az időközben mutálódott, vagy csak szimplán megőrült emberek is meg akarnak minket akadályozni.

Valószínűleg külön küldetés lesz, hogy traktorgumit lopjunk a motorhoz

A játék nyilvánvalóan az ázsiai piacnak készült

SHOT ONLINE

Fejlesztő > onNet
Kiadó > SyNET
Megjelenés > 2006. Q4.

Na, ilyet sem láttunk még – a Shot Online ugyanis egy MMO golfszimulátor lesz, havidíjjal, szintlépésekkel, és minden olyasmivel, amit csak elvárhatunk egy ilyen játéktól. A szabályosan működő golflabdáról egy direkt e célra írt fizikai program gondoskodik, a tápolásról meg a különféle golfütők- és labdák százai. Igen, mintha csak mágikus tárgyak lennének, e speciális eszközök bónuszokat adhatnak pontosságunkhoz, erőnkhöz vagy éppen kitartásunkhoz. Online karakterünk testét érdemes minden nap edzeni, hiszen az is javítja statisztikáinkat – míg néhány kihagyott nap után már csak méregdrága energiaitalokkal lehet azokat visszaállítani a maximumra. Maga az ütés, illetve a gurítás a klasszikus háromklikkelős megoldással működik (az első katt elindítja a mércét, a második az ütés erejét, a harmadik meg a pontosságát szabályozza). Őrült nagy sikert itthon nem jósolunk neki, de most már legalább a sportág megszállottai is tudnak játszani télen, amikor az igazi pályákat belepte a félméteres hó.

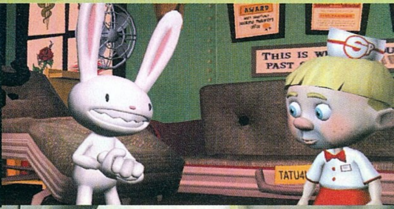
HALO 2

Fejlesztő > Bungie
Kiadó > Microsoft
Megjelenés > 2007. első negyedév

Már jó régen ejtettünk szót a Halo 2 PC-s változatáról, és ennek mindössze egyetlen oka van: a Bungie egy apró csapata által fejlesztett verzió egyelőre igen korai állapotban van. A program megjelenése a Windows Vistához fog kötődni, hiszen csak azon fog futni – ennek legfeljebb marketing-okai lehetnek, hiszen a program nem használja a DirectX 10-et, közel sem néz úgy ki, mint mondjuk a Crysis. A Games Conventionön bemutatott verzió ennek ellenére igencsak látványosan szaggatott, annak ellenére is, hogy a világ legbivalyabb gépein futott, és csak hatan lehetett vele multizni. Természetesen a PC-s verzióban benne lesz a Halo 2 teljes egyjátékos-módja, melyben a Földre visszatérve kell megállítani az idegen Covenant erőket, majd mikor ez kudarcot vall, megkezdődik galaktikus utazásunk – és bizony ennek során elég fura alakokkal fogunk összeakadni. A fontosabb része a játéknak azonban talán mégis inkább a multiplayer-része – elvégre, aki meg akarta ismerni Master Chief második útját, az már biztos szerét ejtette valahogy, hiszen Xboxon a Halo 2 már közel két éve megjelent. Multi terén hasonló hangulatra kell számítani, mint az első résznél: viszonylag kicsi, ám trükkös pályák, eszelősen száguldó járművek, mindenfelé robbanó gránátok. Ami a pályákat illeti, itt még többet kapunk, mint az eredeti verzióban, hiszen két-három új, vagy legalábbis erősen átalakított helyszínre is számíthatunk. A játékosok száma maradt 16, de legalább egy pályaszerkesztőt kapunk, úgyhogy a lelkesebb játékosok legalább ezzel szórakozhatnak. Arra valószínűleg nincs esély, hogy a Halo 2 ugyanakkora siker legyen, mint Xboxon (ott CS-közeli tömeg játszik vele nap mint nap), és a Vista képességeit sem fogja kihasználni, de most már legalább a PC-seknek is lesz lehetősége kipróbálni, hogy miért is fogyott közel két és fél millió darab a játékból a megjelenés napján!

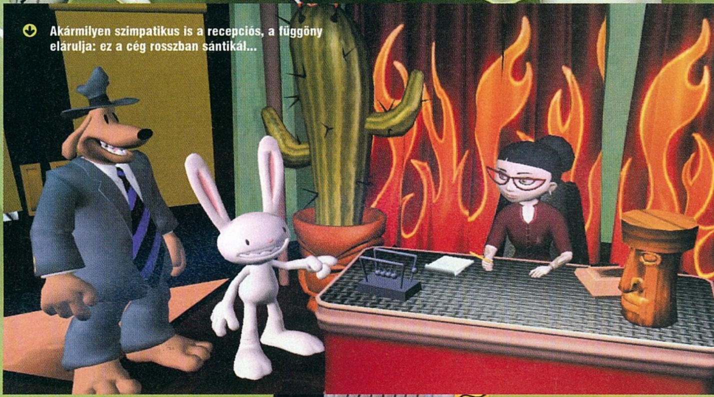
Hát, ennél némileg azért szebb látványra számítottunk...

SAM & MAX



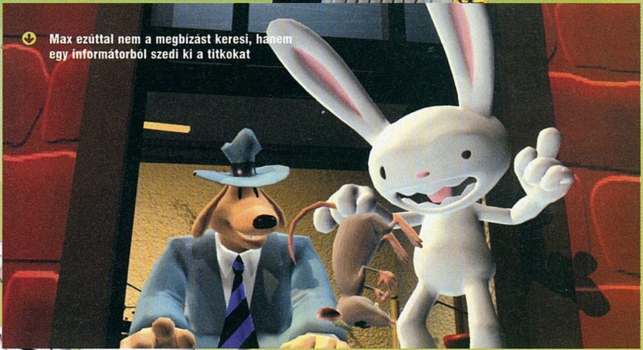
Fejlesztő » Telltale
Kiadó » Telltale
Megjelenés » 2006. negyedik negyedév

Az eredeti Sam & Max igazi legendává vált – és erre volt is ideje, hiszen jó 13 éve jelent meg, azóta várnak a rajongók a két kajla figura új kalandjára. Ez néhány befürdött terv után idén november elsején végre eljön, hiszen akkor jelenik meg az első epizódja az új résznek (egy csak Amerikában használható online rendszeren már 15 nappal hamarabb elérhető lesz – kösz...). Ez a pilot epizód valamivel hosszabb lesz, mint a későbbiek, de így is csak 75 MB letöltésre kell számítani – igen, letöltésre, hiszen a játéknak a jelenlegi tervek szerint egyáltalán nem lesz dobozos kiadása.



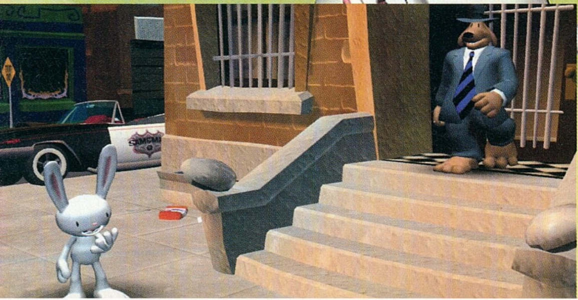
Akármilyen szimpatikus is a recepciós, a függöny elárulja: ez a cég rosszban sántikál...

A Culture Shock címet viselő első, bemutatkozó rész természetesen csak egy bevezető, sok dolog nem derül majd ki belőle – de legalább a rosszfiúkat megismerjük (belőlük három külön csapat is lesz: egy agykontrollos brigád, egy önfejlesztő kazettákat áruló cég és egy seregre való, csődöt vallott egykori gyereksztár). A játékmenet a klasszikus klikkelgetős formulát követi, akcióról legfeljebb abban a minijátékban lehet beszélni, amellyel pénzt kereshetünk: a rendőrautóba pattanva kilőhetjük a civil kocsik féklámpáit, majd ennek hibája miatt megbüntethetjük őket...



Max ezúttal nem a megbízást keresi, hanem egy informátorból szedi ki a titkokat

A legendás páros irodája az elmúlt évek során sem lett sokszor kitakarítva...



HEROES OF M&M 5 HAMMERS OF FAITH

Fejlesztő > Nival **Kiadó** > Ubisoft
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A sorozat eddigi teljesítményét ismerők előtt valószínűleg nem lehetett kérdéses, hogy a Heroes 5 nem fog kiegészítők nélkül maradni – és e cinikus feltételezés ezúttal igaznak bizonyult. Szerencsére a Hammers of Fate jóval többnek ígérkezik, mint bármelyik eddigi Heroes-expanzió, hiszen a tartalommal nem lesz baj. Az új sztori középpontjában egy új frakció, a törpék állnak. Ők nem csak saját egységekkel (az egyszer baltahajigálótól kezdve a grizlilovason át a tűzmágusig és a magmasárkányig), új képességekkel és új épületekkel rendelkeznek, de rúnamágiájuk is egyedi lesz, hiszen a varázslatok elsütéséhez nem manára, hanem különféle nyersanyagokra lesz szükségük. A három új kampányban összesen 15 küldetés lesz, de akinek ez nem elég, az kap tíz új multi-pályát, öt különálló egyjátékos missziót, és végre-végre random pályagenerálót is (ezt egyébként az alapjátékhoz készülő következő patch-be is belerakják). Ezen felül lesz egy majdnem új népcsoport is, méghozzá a Haven erők renegát bandája, akik ugyan csak átfestett, enyhén módosított Haven-egységekből állnak, de a sztoriban központi szerepük lesz.

A törpe sereg tagjai között meglepően termetes katonák is lesznek...

TOP 10

ANGLIA 06.09.10-06.09.16

LEGO STAR WARS 2
LUCASARTS . TRAVELLERS TALES
Semmi zavart nem érzünk az Erőben, a Lego SW2 vicces lett
PC GURU 06.11 **81%**

BROKEN SWORD 4
THQ . REVOLUTION
A játék címen nemetül: Baphomets Fluch. Szép nyelv...
PC GURU 06.11 **68%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Grath visszautasítja, hogy ide kitaláljon bármit is!
PC GURU 04.10 **95%**

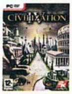
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Jön az apokalipszis, a WoW nincs benne a Top3-ban!
PC GURU 05.03 **97%**

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A legnagyobb business a Sims-kiegészítők gyártása
PC GURU 06.03 **85%**

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
Ha magyar nyelvű infóra van szükséged: www.oblivionhq.hu
PC GURU 06.05 **96%**

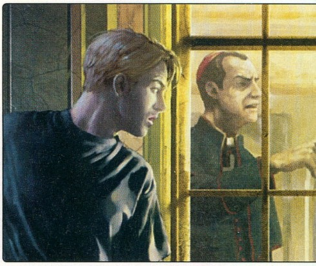
FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A 2007-es kiadásról előző számunkban olvashatsz
PC GURU 06.08 **75%**

STAR WARS EMPIRE AT WAR
LUCASARTS . PETROGLYPH
Pár hónap, és végre tesztelhetjük a kiegészítőt
PC GURU 06.04 **84%**



CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Hamarosan érkezik a teljes Civilization-gyűjtemény
PC GURU 05.13 **94%**

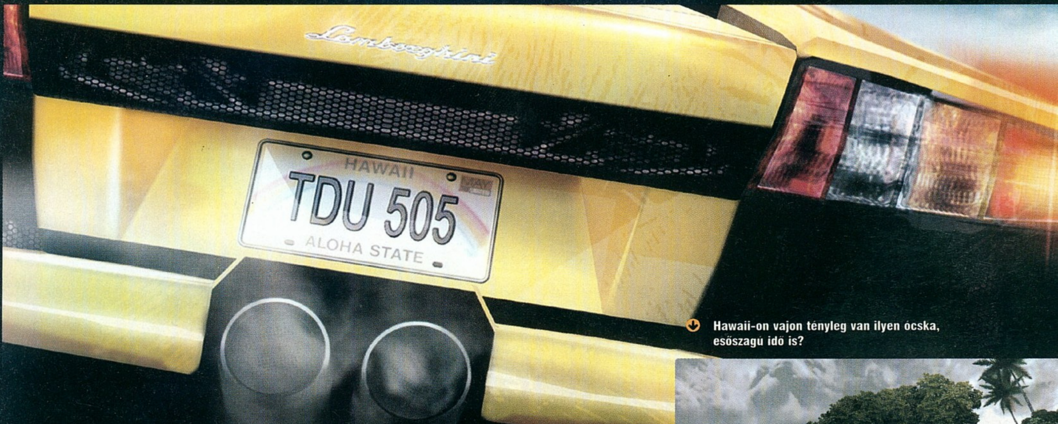
THE SIMS 2 NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vajon miért az Electronic Arts a legnagyobb kiadó...?
PC GURU 06.08 **87%**



» illetve összesen négy kiegészítő (az új nem), egy kártyajáték, egy 96 oldalas könyv a sorozatról és egy DVD

TEST DRIVE UNLIMITED

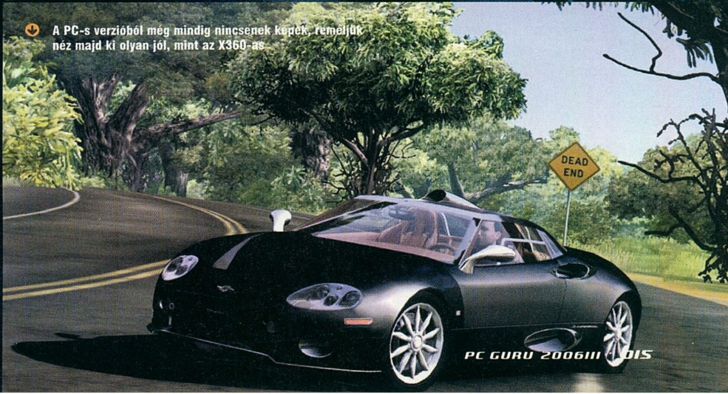
Fejlesztő › Eden **Kiadó** › Atari
Megjelenés › 2006. negyedik negyedév



Hawaii-on vajon tényleg van ilyen ócska, esőszagu idő is?

Aki egy kis könnyed száguldozásra vágyik idén, annak vagy a NFS Carbonra, vagy a Test Drive Unlimitedre kell várnia. Bevalljuk, a Test Drive-széria utolsó néhány része olyan botrányosan rossz volt, hogy az Unlimitedre eleinte nagyon nem voltunk kíváncsiak – aztán ahogy érkeztek a részletek (no meg az X360-as demó), úgy kezdtünk el mindinkább érdeklődni iránta. A játék Hawaii legismertebb szigetén, Oahun (Waikiki, Pearl Harbor és Honolulu is itt található) játszódik, ezt műholdas térképek alapján szinte méteres pontossággal dolgozták fel. A sziget berendezése persze már inkább a fantázia szüleménye, a kisebb települések hiányoznak, viszont sokkal gyakoribbak az elit autókkal és a tuningolással foglalkozó boltok, mint a valóságban. A szigetet teljesen szabadon bejárhatjuk, és bár NFS-szerű történet nincs, izgalomban nem lesz hiány: a szabályszerű versenyek és rendőrős menekülések mellett többek között modelleket kell bevásárló körúton furikázni, autótolvajokat kell elkapni, stopposokat vehetünk fel és még megannyi különleges szabályokkal ellátott kis feladatot kaphatunk. Összesen száz autó és motor megvásárolható, mind az eredeti, működő műszerfallal van lemodellezve. Még sofőrünk kinézetét is szabadon változtathatjuk meg a sziget fodrászainak és ruhaboltjainak segítségével – így aztán meg kell gondolnunk, a frissen nyert ropogós ezreseket egy új Ferrari, vagy egy új motoros-szerkó megszerzésére fordítjuk-e. Online téren még mindig nem tudni, hogy vajon megkapjuk-e az Xbox 360-as verzió szinte MMO-szerű állandó világát, autóklubokkal (azaz klánokkal) és más játékosok által készített kihívásokkal, vagy csak a szokásos futamokon vehetünk részt mások ellen. Októberben kiderül...

A PC-s verzióból még mindig nincsenek képek, reméljük néz majd ki olyan jól, mint az X360-as



>> Előző számunk óta kiderült, hogy ki adja ki a PC-s Jade Empire-t: a 2K Games szerezte meg a játék jogait

TOP 10

FINNORSZ. 06.09.04-06.09.10

SIMS 2 GLAMOUR LIFE...
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Drága ruhák, elegáns bútorok, 60 új tárgy a csomagban
PC GURU - . - --%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Szolgálati közlemény: Hancu WoW-os blogja még mindig megy...
PC GURU 05.03 97%

COUNTER-STRIKE SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
... a Frostshock!-ot megtalálhatjátok a www.blackravens.net címen
PC GURU - . - --%

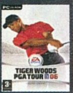
SIMS 2 FAMILY FUN STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vicces ruhák, mókás bútorok, 60 új tárgy a csomagban
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Majd milyen jó is lesz, amikor végre megjelenik a Sims 3!
PC GURU 04.10 95%

SIMS 2 KAUPPA AUKI
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Megnyitottunk, vár az üzlet - na ennyit a nyelvrokonságról...
PC GURU 06.03 85%

FLATOUT 2
VIVENDI . BUGBEAR
Remélhetőleg ez nem a finn vezetési stílusra utal
PC GURU 06.09 80%

HL2: EPISODE ONE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Ha lapozol párat, mindent megtudsz a második epizódról
PC GURU 06.08 89%



TIGER WOODS PGA 2006
EA . EA REDWOOD SHORES
Nem is gondoltuk volna, hogy a finnek ennyire szeretnek golfozni
PC GURU - . - --%

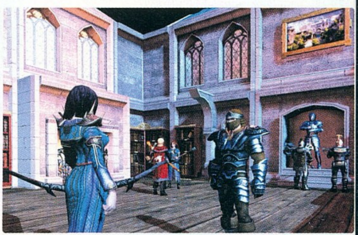
CIVILIZATION IV WARLORDS
2K GAMES . FIRAXIS
Meglepődnénk, ha fél éven belül nem jelentenék be a második kiegészítőt
PC GURU 06.10 74%

SPELLFORCE 2 DRAGON STORM

Fejlesztő > Phenomic **Kiadó** > JoWood **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

Ahogy a cím is sugallja, pikkelyes-szárnyas teremtményekben itt nem lesz hiány

A Spellforce 2 elég hasznot termelt a kiadónak, hogy rávegye a – nemrég az EA által felvásárolt fejlesztőket – egy kiegészítő megalkotására. A Dragon Storm nem sokkal a Shadow War után kezdődik, mégpedig természetesen egy katasztrófával. A különálló, csak teleportokon át megközelíthető szigetekből álló Eo világán valamiért elkezd csökkenni a mágia ereje, és így a teleport-kapuk is gyengülőben vannak. Hamarosan kitör a polgárháború (a szegényebb, szárazabb vidékekről mindenki a gazdag szigetekre rohan – méghozzá a biztonság kedvéért bazi nagy seregekkel), hacsak nem teszünk valamit. Még szerencse, hogy hősünk egy shaikan, azaz egy olyan ember, akinek az ereiben a sárkányok vére folyik – neki kell megkeresnie rokonait, és segítséget kérni tőlük az egész gubanc mögött álló rejtélyes, istenszerű alakok elleni küzdelemhez. Ez a gyakorlatban egy – illetve a SF2 jó szokása szerint: három – újabb nép megjelenését jelenti: shaikanok, dragonkinek és az egyelőre titkos blades faj lesznek irányíthatók. A sztori tizenegy hatalmas küldetésen át hömpölyög, és persze ennek során több száz új tárgyat szerezhetünk, tucatnyi mellékküldetést oldhatunk meg, harcban bevethető szörnyeket szelídíthetünk, és még egy arénában is megmérettethetjük magunkat – a világ megmentése minden bizonnyal ráér…



Ha nem tudnánk róla, ez a kép biztosan elárulna, hogy a Stalkeres csapatnak van köze ehhez a játékhoz...

METRO 2033 THE LAST REFUGE

Fejlesztő > 4A **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2008.

Ha a képek esetleg ismerősnek tűnnének, és feldereng előtted a Stalker, nem a te készülékedben van a hiba: a Metro 2033-at ugyanis a Stalkeres brigád nemrég lelépett része készíti. Igaz, ez jóval kisebb – mondhatni hihető – léptékűnek tűnik, így akár arra is van esély, hogy valamikor befejezzék; nagy kár, hogy ezt 2008 végére teszik. A sztori szerint egy jó kis atomháború után járunk, odakünn már mindenki elpusztult, és csak néhány moszkvai metrójáratban van pár túlélő. Őket azonban nem csak az éhség és a radioaktivitás gyötri, hanem különféle szörnyetegek is, természetesen ellenük kell felvennünk a harcot, miközben a túléléshez szükséges dolgokat keressük a járatok kusza labirintusában. Itt-ott találkozunk barátságos túlélőkkel is, de azért ez nem egy szerepjáték – ha valaki szembe jön, annak oda kell pörkölnünk!

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Bár még a Burning Crusade sem jelent meg, már hírek repdesnek arról, hogy a 2007 végére tervezett második WoW kiegészítő a **Northrend** nevet viseli majd, és természetesen az örök fagy, illetve Arthas birodalmába látogathatnak el benne a játékosok. A legyőzéséhez azért kell majd tudomány (és táp)...

30%

A Firaxis jelenleg két projecten dolgozik, melyeket 2007-ben, illetve 2008-ban terveznek bemutatni. Ugyan a legnagyobb titokban tartják, hogy mik ezek, de szerintünk nem véletlenül vették meg pár év az **UFO** széria jogait. És akkor tippelnénk a másikra is: egy jó kis **Colonization**-folytatásnak nagyon örülnénk!

15%

Noha hivatalosan a Bethesda még be sem jelentette, hogy az **Oblivion**hoz egyáltalán készülne kiegészítő, de egyre több oldal számol be annak állítólagos tartalmáról. Egyesek szerint a démonvilágba kell majd visszatérnünk, mások szerint viszont egy politikai balhéban kell majd helyt állnunk.

50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

SIMON THE SORCERER 4

Fejlesztő > Silver Style **Kiadó** > RTL
Megjelenés > 2007. első negyedév

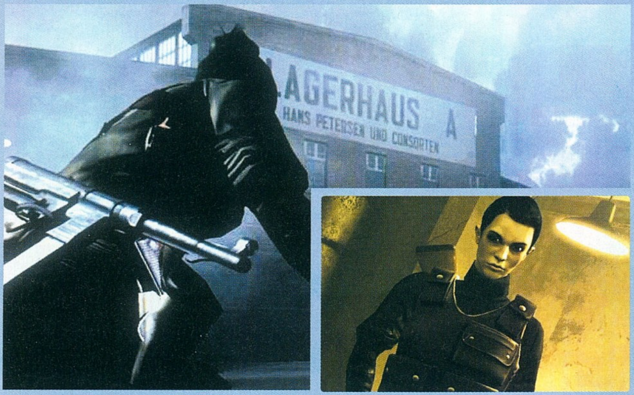
Simon kicsit megnőtt, mióta utoljára láttuk...

Szegény Simon harmadik inkarnációja nagy csalódás volt, így nem meglepő, hogy az új részt már egy másik csapat készíti. A játékmenet marad a klasszikus point and click, és a régi epizódokat idézi a grafika is: renderelt hátterek előtt 3D-s karakterek mozognak. A sztori az első két játék hangulatát viszi tovább, és azok ismerete nem szükséges a negyedik részhez. A történet szerint Simon már évek óta az igazi világban él, és már majdnem el is felejtette, hogy milyen volt varázslónak lenni a másik valóságban, amikor álmot lát, melyben régi ismerőse, Alix hívja. Előkerül a vörös maskara, Simon visszatér a mágia birodalmába, csak azért, hogy kiderüljön, hogy egy hozzá hasonló, csak éppen zöld ruhát viselő fickó rengeteg gondot okoz – valahogy meg kell őt állítanunk.

A német fejlesztőket azért segíti a kis mágus két eredeti megalkotója, Mike és Simon Woodroffe is

SABOTAGE

Fejlesztő › Replay **Kiadó** › dtp **Megjelenés** › 2007. első negyedév



Splinter Cell a második világháborúban, női főszereplővel – ha nagyon nem akarunk a részletekben motoszkálni, ennyivel is leírhatnánk a Sabotage című játékot. Főhősnőnk Violette Summer, az MI6 egyik első ügynöke, akire természetesen csak a legveszélyesebb feladatokat bízzák. Fegyvertára meglepően hasonlít Sam Fisher cuccaira: kés, pisztoly, gépfegyver – csak az ajtó alatt átcsúsztatható kamerát nem kapjuk meg, érthető okokból. Franciaországban, Lengyelországban és a játék utolsó néhány pályáján Németországban kell tevékenykednünk; ez eleinte főként szabotázsakciókat jelent, később viszont már a náci vezetők, stratégák meggyilkolása is életünk szerves részévé válik. A pályák kicsit nyitottabbak lesznek, mint a Splinter Cellekben, így valamivel kevesebb csövön kapaszkodás és szellőzőben kúszás, és több fák közötti lopakodás lesz osztályrészünk.

GRAY MATTER

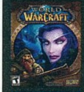
Fejlesztő › Tonuzaba **Kiadó** › dtp
Megjelenés › 2007. negyedik negyedév

Jane Jensen, a Gabriel Knight-játékok megalkotója 1999 óta nem hallatott magáról a játékvilágban – ehelyett igen sikeres íróvá lett. Nemrég azonban visszatért eredeti munkájához, és jó fél éve egy Gray Matter nevű, komoly mondanivalóval rendelkező kalandjátékon ügyködik (méghozzá az állítólag magyar Tonuzaba fejlesztőcsapattal). A kevés misztikus elemet tartalmazó játék némileg hasonlít a Gabriel Knight-szériára: itt is két szereplőnk lesz, kiket felváltva fogunk irányítani. Egyikük egy Samantha nevű fiatal zenészlány, aki motorjával járja be Európát, majd amikor elfogy a pénze, elszegődik – a másik karakterhez – egy meglehetősen fura tudóshoz, David Styles neurobiológushoz. A doktor az agyhullámokat, az emberi személyiséget kutatja, és a játék első harmada nagyjából ezekkel, illetve az ezekhez szükséges dolgok (például kísérleti alanyok) megszerzésével, megszervezésével fog telni – aztán belép a misztikus szál, és egyre több furcsaság derül ki a hipnotizáláshoz remekül értő dokiról és az általa zárva tartott termekről. A fejtörők a tárgyakra, illetve logikánkra épülnek, a grafika a megszokott renderelt hátterek-3D szereplők kombóra épül, a zenéket pedig természetesen Robert Holmes, Jane Jensen férje írja.

TOP 10

AMERIKA 06.08.21-06.08.28

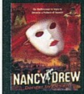
MADDEN NFL 2007
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Egy hét alatt kétmillió fogyott belőle nyolc platformon
PC GURU - . - --%



WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Grath agya kapitulált, és nem bír ide semmi értelmeset írni...
PC GURU 05.03 97%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
No nézd már, egy váratlan vendég a toplistán!
PC GURU 04.10 95%

ROLLERCOASTER TYCOON 3
ATARI . FRONTIER
Valószínűleg egy árcsökkentés lehet a RT3 szereplésének titka
PC GURU 06.03 85%

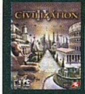


NANCY DREW: DANGER...
ELECTRONIC ARTS . DICE
Aki tudja, hogy miért ilyen népszerű ez a sorozat, írja meg nekünk...
PC GURU - . - --%

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Következő hónapban már a háziállatos kiegészítő is itt figyel majd
PC GURU 06.03 85%

WARCRAFT 3 BATTLECHEST
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Alapjáték plusz kiegészítő, szép dobozban, olcsón. Tuti üzlet
PC GURU - . - --%

CARS
THQ . RAINBOW
A gyermekek által jelentett vásárlóerőt nem szabad lebecsülni!
PC GURU 06.08 75%



CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Bár a Warlords nem lett egy kihagyhatatlan remek, az alapjáték az!
PC GURU 05.13 94%

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
Két oldallal előrébb olvashatsz a kiegészítő körüli találgatásokról
PC GURU 06.05 96%

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

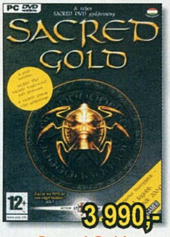
GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

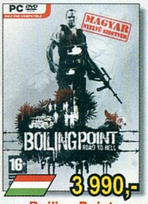
PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
PSP játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

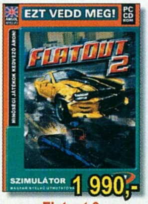
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



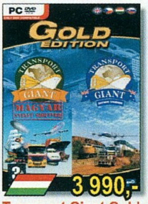
Sacred Gold



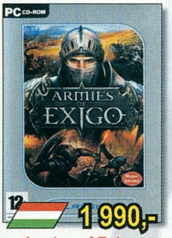
Boiling Point



Flatout 2

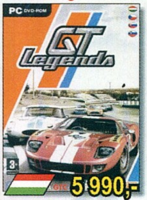


Transport Giant Gold

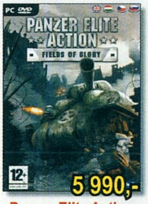


Armies of Exigo

Spellforce 2



GT Legends

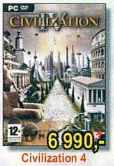


Panzer Elite Action

Desperados 2

Prince of Persia Two Thr.

Oblivion

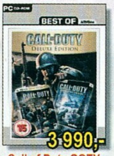


Civilization 4

Serious Sam 2

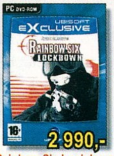
Blitzkrieg 2

Heroes of M & M 5



Call of Duty GOTY

Need for Speed HP 2



Rainbow Six Lockdown

Brothers in Arms EIB*

Splinter Cell Chaos Th.

7 Sins HUN 3 990
80 nap alatt a Föld körül 1 990
Advent Rising............9 990
Afrika Korps vs D. HUN 1 890
Against Rome 990
Age of Empires 3 HUN 6 990
Aiken's Artifact 990
Air Conflicts HUN............5 990
Akimbo HUN 990
American Conq. Div. Nat. ..7 990
Anno Domini 1193 990
Ant Bully* 7 190
Aquanox 2............990
Arcanum 990
Archlold /online*............12 990
Előrendelői termék kapható!
Armies of Exigo HUN.........1 990
Army Racer HUN............1 990
Arx Fatalis............990
Asterix és Obelix XXL........1 890
Atlantis Evolution HUN 3 990
Auto Assault /online 7 990
Bad Day LA, HUN* 5 990
Bandits HUN............690
Bard's Tale 3 990
Battlefield 1942 Anthology 3 890
Battlefield Vietnam............3 890
Battlefield 2 ....11 690
Battlefield 2 Spec. Forces..7 190
BF 2 Euro Forces (kód) 3 890
BF 2 Armored Fury (kód) ...3 890
Battlefield 2142 (10.13)* ..11 690
Battlestrike: Győzelem H*..1 990
Battlestrike: Ostrom HUN*.1 990
Bátor kismalac HUN 1 990
Bet on Soldier 3 990
Beyond Divinity 1 990
Beyond Good and Evil 1 890
Billy Hatcher* 4 990
Black & White 3 890
Black & White 2............11 490
B & W 2 Battle of Gods......4 890
Blazing Angels:Squadron...6 990
Blitzkrieg 1 190

Blitzkrieg 2 ....4 990
Blood Rayne 2 ....9 990
Boiling Point HUN 3 990
Breed 1 190
Brigade E5*............5 990
Broken Sword Angel of D......Jön
Brothers in Arms HUN 3 990
Brothers in Arms EIB* 2 990
Caesar 3 990
Caesar 4 HUN (ősz)* 9 990
Call of Cthulhu 6 990
Call of Duty GOTY 3 990
Call of Duty United Off.* .....Akció
Call of Duty Deluxe*...........Akció
Call of Duty 2 GOTY* ....Jön
Call of Juarez* 6 990
Car Industries HUN............3 990
Cars (Verdák)............6 990
Catz 5 + Dogz 5............2 990
Chaos League 990
Charlie and Chocolate F. ...4 990
Chicken Shoot 2 HUN..........990
Children of the Nile 1 990
Chrome Gold 1 990
Chronicles of Riddick 2 990
City Life............7 990
Civilization 3* ....Akció
Civilization 4............6 990
Civilization 4: Warlords 7 990
CivCity: Rome............9 990
Claw............990
Cold Fear............4 990
Cold War............4 990
Coden. Panzers P1 HUN......990
Coden. Panzers P2 HUN...4 790
Combat Flight Simulator 1 890
Combat Flight Sim 2. ....3 490
Combat Mission: Overlord 990
Command&Conquer pakk .7 190
C&C Generals Deluxe 3 890
C&C Tiberian Sun 3 890
Commandos 3 ....1 990
Commandos Strike Force. .8 990
Company of Heroes (okt)* .9 990

Conflict Desert Storm.........1 990
Conflict Global Storm..........6 990
Cossacks 2 ....7 590
Cossacks 2 Battle for E. 5 990
Counter-Strike Anthology...3 890
Counter-Strike Source 7 190
Crashday HUN............5 990
Creature Conflict............1 990
Crescent Suzuki Racing* ...1 990
Crime Life 7 990
Cross Racing Champ HUN 1 990
Crusader Kings 1 990
Csatamágusok HUN 1 890
CSI 1 ....1 890
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. 5 990
Cuban: Missile Crisis*...........990
D-Day HUN............1 890
Da Vinci Code............4 990
Dark Messiah of... HUN*... 9 990
Dark Messiah Collector's*.....Jön
DarkFall 2 ....1 890
DarkStar One 5 990
Day of Defeat Source 4 890
Deadly Dozen 2 790
Desert Law* 990
Desperados 2 ....5 990
Destroyer Command..........1 890
Devil Inside HUN 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.......5 990
Diablo............990
Diablo 2 Gold.. ....2 990
Dino Crisis 2 ....1 990
Disney játékok ....Hívj
Divine Divinity 1 190
Doom 3* ....Akció
Drakula 1,2 HUN, /db...........990
Driver 1 890
Driver 3 ....3 790
Dungeon Lords 7 590
Dungeon Siege 2............6 990
Dungeon S. 2 Broken W*......Jön
Echelon Wind Warriors 990
Egypt 3 HUN............3 790

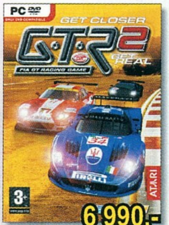
El Matador HUN............7 990
Elder Scrolls 4: Oblivion.....6 990
Empire Earth HUN 1 990
Empire E. Art of C. HUN 1 990
Empire Earth 2 HUN 6 990
Escape from Monkey Isl 3 790
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2...........1 990
Everquest 2............2 390
Everquest 2 és Kingdom....4 990
Extreme 500 990
Faces of War* 6 990
Fahrenheit: Indigo Proph*..3 990
Far Cry............1 990
F.E.A.R. 4 990
FIFA 2005 ....3 890
FIFA 07 HUN 11 690
FIFA Manager 07 (nov)* ...11 690
Fire Captain HUN 3 790
Fire Department 3 ....5 990
Flatout 2............1 990
Flight Simulator 2002.........3 490
Flight Simulator 2004 ....9 990
FS 2004 Kiegészítők ....Hívj
Flight Simulator X* ....Jön
Football Generation 1 990
Football Manager 2005......3 990
Football Man. 2007 (okt)*......Jön
Ford Racing 2 ....1 990
Ford Racing 3 ....1 990
Ford Street Racing............1 990
Freelancer............2 390
Froggy Castle HUN............990
Full Spectrum W: T. H. 10 990
Galactic Civilizations..........1 890
Gangsters 990
Getting Up............4 990
Ghost Recon 3............9 990
Glory of the Roman Emp ...6 990
Godfather (Keresztapa) ...11 990
Gooka 990
Gorky Zero Aurora HUN 1 990
Gothic 2 ....1 990
Gothic 2 Night of Raven.....2 990

Gothic 2 Gold............3 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City............2 790
GTA San Andreas 6 990
Great Escape............990
Ground Control 1 890
Ground Control 2 HUN 1 890
GT Legends HUN 5 990
GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
GTR 2*............6 990
GT-R 400* 1 990
GTI Racing HUN............5 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /on.....6 990
Guild Wars Nightfall* /on....6 990
Előrendelői termék kapható!
Guild W. Nightfall Collector ...Jön
Gun*............Akció
Gyűrűk U: Király visszatér .3 890
Gyűrűk Ura Harc Középf....3 890
Gy.U. Harc Középföld. 2. .12 790
Halálos Álmok HUN 1 990
Half-Life 2 Classics*............Akció
Half-Life 2 GOTY 11 490
Half-Life 2 Episode One.....4 890
Halo 3 990
Harc a felhők felett HUN*...2 990
Harci szekerek HUN 1 990
Harry Potter:Bölcsek köve. 3 890
HP 2 Titkok kamrája............3 890
HP 3 Azkabani fogoly.........3 890
HP 4 Tűz serlege 11 490
Három testőr HUN 3 990
Hearts of Iron 2............1 990
Heaven and Hell 1 190
Heavyweight Thunder...........990
Heroes of M&M 3 complete1 890
Heroes 3 + Essential HUN*1 990
Heroes of M & M 4 HUN....1 890
Heroes 4 Complete HUN...3 790
Heroes of M & M 5 HUN ....Akció
Hidden & Dang. 2 Gold*.....Akció
Hitman 1 990
Hitman 2 ....1 990

Hitman Contracts 1 990
Hitman Blood Money 9 990
Homeworld............990
Homeworld 2 HUN............1 890
Hooligans............990
Hotel Giant............1 890
House of the Dead 2............990
House of the Dead 3...........1 890
IL-2 Forgotten Battl HUN ...1 990
Imperialism 2 ....1 890
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Impossible Creatures.........2 390
In Memoriam............2 390
Incoming Forces 990
Jagged Alliance 2 Gold 1 890
Jaws Unleashed* ....Jön
Jeanne d'Arc HUN 1 990
Jet Storm: Modern k. HUN*1 990
Joint Task Force HUN* 7 990
Jurassic Park Op. Gen.......2 790
Just Cause*............Jön
Kelták királya HUN............1 990
King Kong*............2 990
King of the Road 990
Knights & Merchants HUN....990
Knights & Merchants 2 HU 1 990
Kohan 2* ....Akció
Lego termékek EVM, /db ...1 990
Alpha Team, Bionicle, Chess, Creator,Creator Knights, Drome Racers, Football Mania,Friends, Galidor, Island 1,2, Island Xtr S, Land, Loco, Racers 1,2, Stunt R
Légimentők HUN 990
Légió HUN 990
Lineage 2 /online 4 990
Lineage 2 Chronicles 5 /o.*4 990
LMA Manager 2007* ....Jön
Loco Mania 4 990
Madden 07 ....11 690
Mafia* ....Akció
Magyar társasjáték H, /db 990
Amőba, Dominó, Fekete Péter, Félkarú rabló, Ki nevet a végén,

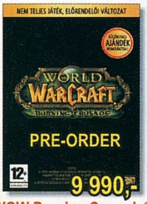
CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK



GTR 2*

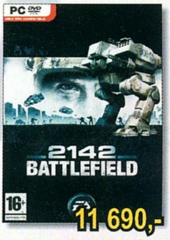
Sims 2 Házi kedvenc*



WOW Burning Crusade*

Guild Wars Nightfall*

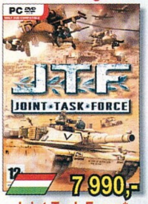
FIFA 07



Battlefield 2142*

Sims 2 Csili-vili cuccok

Dark Messiah of M&M*



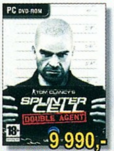
Joint Task Force*

NHL 07

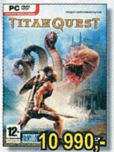
Lego Star Wars 2

Pro Evolution Soccer 6*

Caesar 4*



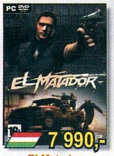
Splinter Cell Double Ag.*



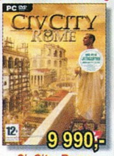
Titan Quest

NBA 07*

Faces of War*



El Matador



CivCity: Rome

Prey

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk: www.galaxisnet.hu/allas.php Jelentkezés az üzletünkben.

Kínai sakk, Mahjongg, Malom, Reversi, Torpedó
Majestic Chess 1 990
Mahjongg Variety Pack 2 .. 1 390
Mall Tycoon 3 ....1 990
Mars: Letelepedés egy 690
Mashed 1 990
Master of Orion 3 ....1 890
Matrix: Path of Neo 3 990
MechWarrior 4 ....1 890
Medal of Honor Warchest ..3 890
Medal of Honor Pacific A ...3 890
Medieval Lords HUN 3 990
Megacity Challenge 990
Megarace 3 990
Micro Machines 4 ....9 990
Monopoly Tycoon 990
MotoGP 3 ....9 590
Mortyr 990
Mortyr 2 HUN 3 990
Movies* ....Akció
Movies: Stunts & Effects* ....Jön
Myst 4 Revelation HUN 990
Myst 5 End of Ages* 2 990
Nagymester 2 HUN 990
NBA 2005 ....3 890
NBA 07 (10.06.)* 11 690
NCSoft 60 napos kártya 7 990
Need for SpeedHot P. 2 ....1 990
NFS Underground 3 890
NFS Underground 2 ....3 890
NFS Most Wanted 6 990
NFS Carbon (11.03)* 11 690
Nexus HUN 1 990
NHL 2005 ....3 890
NHL 07 ....11 690
Night Watch* ....Jön
No Man's Land 1 190
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...6 990
Oil Tycoon 2 HUN 1 990
Onimusha 3 ....6 990
Open Season (okt)* 6 990
Op. Flashpoint GOTY 2 790
Over the Hedge* ....Jön
Pacific Fighters HUN 1 890
Panzer Elite SE 990
Panzer Elite Action 5 990
Panzer General 3D SE 1 890
Paradise Cracked HUN 690
Patrician 3 990
Pharaoh + Cleopatra 1 590
Pirates* ....Akció
Pirates of the Caribbean 9 990
Playboy the Mansion Gold .3 990
Pokoli Szomszédok HUN ...1 990
Pokoli Szomsz. 2 HUN 3 990
Pokoli Szomsz.1+2 HUN ...4 990
Port Royale 2 HUN 3 790
Postal 2 ....1 990
Praetorians 1 990
Prey 9 990
Prince of Persia S.o.T 1 990
Prince of Persia W.W. 2 390
Prince of P. Two Thrones* ..2 990
Pro Evolution Soccer 5 ....4 990
Pro Evo Soccer 6 (10.20)* ....Jön
Psychonauts 9 990
Pure Pinball HUN 990
Quake 4* ....Akció
Rage of Mages 2 990
Railroad Tycoon 3 HUN* ....Akció
Rails across America 1 990
Rainbow Six Lockdown* 2 990
Rally Champ Extreme 1 990
Rally Trophy HUN 990
Reservoir Dogs* 10 990
Resident Evil 3 ....1 990
Restaurant Empire HUN 990
Restricted Area HUN 3 990
Return to Castle Wolf EE* ..Akció
Richard Burns Rally 3 490
Rise & Fall: Civ. at War 11 690
Rise of Nations 4 790
Robin Hood Def. HUN 1 990
Rogue Trooper 11 990
Rollercoaster Tycoon 3* 3 990
Rollerc. T. 3. Soaked 3 990
Rollerc. T. 3. Wild 3 990
Rollerc. T. 3 Gold 6 690
Roncsderbi HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Rush for Berlin HUN 7 990
Sacred (Plus bővítéssel) 1 990
Sacred Underworld 1 990
Sacred Gold 3 990
Saga HUN 990
Sakk mester (mmh) HUN ...2 490
Sárkány trónja HUN 1 990
Serious Sam Gold* ....Akció
Serious Sam 2 ....4 990
Settlers 2 - 10th Anniv.* ....Jön
Settlers 5 HUN 5 990
Shade 990
Shadowgrounds HUN* 6 990
Shadow Ops: Red Merc. 1 990
Shark Tale* ....Akció
Shellshock NAM 67 ....3 790
Sherlock Holmes Ezüst f. 1 990
Shrek 2* ....Akció
Silent Hunter 2 ....1 890
Silent Hunter 3 HUN 3 990
Silent Storm 990
Silent Storm Gold 3 790
Sim City 4 Deluxe 3 890
Sims + Livin' It Up 3 890
Sims Kiegészítő Pack 1 ....3 890
Sims Kiegészítő Pack 2 ....3 890
Sims 2 HUN 12 490
: Egyetem 7 190
: Éjszakák 7 190
: Vár az üzlet 7 190
Házi kedvenc (10.20)* 7 190
+Mesés díszletek,cuccok .2 890
+Csili-vili cuccok 2 890
Sin Episode 1: Emergence 2 890
Singles 2 HUN 7 590
Ski Park Manager 990
Skoda Racer 1 990
Snowy 1-5 HUN, /db 1 990
Soldier of Fortune 2* ....Akció
Sonic 3D 990
Sonic Adventure DX 990
Sonic Heroes 1 990
Sonic Mega Collection* 4 990
Sonic R 990
Space Hack HUN 990
Space Rangers 2* 1 990
Speed Thief 990
Spellforce Platinum 5 990
Spellforce 2 ....6 990
Spiderman The Movie* ....Akció
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pand. HUN 3 790
Splinter C. Chaos Theory ..2 990
Splinter C. Double Agent* ..9 990
Splinter Cell Trilogy 8 990
Stalingrad* 1 990
Star Wars Battlefront 6 690
Battlefront 2* 13 990
Empire at War* ....Jön
Emp.: Force of Corruption* .Jön
Force Commander 3 490
Jedi Knight Gold 3 490
Knights of the Old Rep. 3 490
KOTOR 2 ....9 590
Lego Star Wars 7 590
Lego Star Wars 2 ....9 990
Phantom Menace 3 490
Racer 3 490
Republic Commando 6 690
Rogue Squadron 3 490
X-Wing Alliance 3 490
X-Wing Collector 3 490
Stacked* ....Jön
Star Wolves* 1 990
Star Wraith 4 ....1 990
Starcraft és Brood War 1 890
Starship Troopers 1 990
Starsky and Hutch 1 990
Stoneage Foolympics 990
Streets Racer 990
Streets R. 2 Fast Driver 1 990
Stronghold* ....Akció
Strongh. Crusader HUN* ...Akció
Stronghold 2 Deluxe 4 990
Strongh. Legends (09.29.) ....Jön
Sudoku Classic 1 890
Sudoku Master 2 ....1 490
SWAT 3 Elite Ed. 1 890
SWAT 4 Gold 7 990
Temple of Elemental E. 1 990
Terrorist T.:Kolumbia HUN* 2 990
Terrorist T: Mogadishu H* ..1 990
Thief 2 990
Thief 3 ....1 990
Throne of Darkness 990
Tiger Woods 07* 11 690
Titan Quest 10 990
TOCA Race Driver 3 ....9 990
Tomb Raider 3 990
Tomb Raider Angel of D. 1 990
Tomb Raider Legend 11 990
Tony Hawk's Undergr. 2 ....6 690
Total Club Manager 05 ....3 890
Total Overdose 6 990
Trabi Racer 1 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania Sunrise HUN ..4 990
Train Simulator 3 490
Transport Giant HUN 1 990
Transp. Giant Gold HUN 3 990
Tycoon City New York 4 990
Tyúkvadászat 2 HUN 990
UFO Aftermath 1 890
UFO Aftershock 5 990
Unreal Tournament 2004 ...3 890
Unreal Anthology (okt)* 7 190
Übersoldier 7 990
V-Rally 3 ....2 790
Válaszcsapás HUN 990
Vészhelyzet 2 HUN 1 990
Victoria 1 990
Vietcong Purple Haze* ....Akció
Vietcong 2 ....4 990
Vivisector* 1 990
Wanted Guns HUN 990
War and Peace 990
War of the Ring 2 790
War on Terror HUN 5 990
Warcraft 2 Gold Battle.net..1 890
Warcraft 3 ....Akció
Warcraft 3 FrozenThrone ...Akció
Warcraft 3 Gold ....Akció
Warhammer Dawn of War* ...Jön
WH Dark Crusade (okt.)* ...9 990
Warlords 4 HUN 1 890
Wildlife Park 1 890
Wings of H. Vörös Báró H* 2 990
World of Warcraft /online ...9 990
WOW Burning Crusade* 9 990
Előrendelői termék októbertől!
WOW 60 nap Gamecard ...7 990
World War I* 990
WWII: Battle over Pacific* ..1 990
Worldwide Soccer 990
Worms 3D 990
Worms Armageddon* 1 990
Worms Forts Und. Siege ...1 990
X-Men The Official Game ..9 990
XIII, HUN 1 890
Xpand Rally HUN 2 790
Yahtzee (Kockapóker) 990
Zeus + Poseidon 1 590
Zoo Empire HUN 3 790
Zoo Tycoon 3 490
Zoo Tycoon 2 HUN 3 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.09.29.-10.20., ill. a készlet erejéig – * Előrendelhető – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

írta · Kredenc

fejlesztő > EA LA kiadó > Electronic Arts
web > commandandconquer.ea.com

Az EA Los Angelesi stúdiója tulajdonképpen egy szupercsapat. Alapja az 1995-ben létrehozott Dreamworks Interactive (PS-en Medal of Honor, sokunk számára a Neverhood révén ismert), melyet az EA 2000 februárjában vásárolt fel. 2003-ban hozzácsapták az EA Pacific és a Westwood csapatát (legalábbis azokat, akik a cégnél maradtak, hiszen utóbbi jó része megalapította a Petroglyph stúdiót). Fő területük az RTS, hozzájuk tartozik a C&C és a Lord of the Rings sorozat is. Jelen játék fejlesztőcsapatának magja is az utóbbi széria két darabját készítő brigád, Mike Verdu vezetésével, bár a teljes gárda az EA történetében egyedülálló módon, más stúdiókból kiegészülve, több mint 100 főt számlál.

Kegyetlen dolog, amikor az embert szembesítik a korával. A C&C volt az első játék, amit megvásároltam életem első PC-jére, egy DX4-100 csúcstechnológiás darabra. Ez volt az a program, aminek kapcsán beleszerettem az RTS-ekbe, ami első volt abban is, hogy felfedeztem a LAN-játék örömeit. Ez alig tíz éve volt... Jézusom, mintha legalább száz év telt volna el, akár a hardver-, akár a játékipart nézem (akár saját magamat...). Igaz, jóformán azóta sem sikerült senkinek épkézláb konkurenciát összehoznia ebben a műfajban (azért hajtsunk fejet a Total Annihilation előtt, Chris Taylornak összejött, de hát ő egy másik történet). Épp ezek miatt tán, de be kell vallanom, nekem nem jött be a Generals – elismerem, kiváló játék volt, ám épp a nosztalgia, az emlékek miatt össze kellett hasonlítanom az eredeti címmel, és ebben

Units

A GDI 23 eltérő egységet és 13 épületet tud gyártani, a NOD pedig valamivel kevesebbet, 21-et, illetve 12-t. A harmadik faj ilyetén adatai természetesen titkosak.

Úgy nézem támadó seregünket nehéz lesz visszaverni

az összevetésben alulmaradt. Az EA csapatát nem nyeretlen kétévesek alkotják, ők is pontosan tudják mindezt – a C&C a tábornokok előtt 17 milliós értékesítéssel büszkélkedett, és bizony ennek jó részét a régi nagy címek hozták össze. Így aztán logikus, bár az ipar mai trendjeit nézve meglehetősen merész döntés, hogy visszanyúlnak a gyökerekhez, és elkészítik az eredeti széria folytatását; tekintve azonban a ma is aktív és lángoló szívű rajongói bázist, azért a kockázat nem akkora – feltéve, ha valóban hűek maradnak a hagyományokhoz.

AZ APOKALIPSZIS HÁROM LOVASA

Tisztázzuk előbb a fogalmakat. Az univerzum három bolygóból áll: a klasszikus C&C (hívják Tiberian-sorozatnak is), a Red Alert, és a Generals széria. Minket csak az első érdekel most. Ebben két fő játék volt, a legelső Command and Conquer névre hallgatott (később, hogy megkülönböztethető legyen magától a sorozattól, a közösségtől megkapta a Tiberian Dawn alcímet), a másik a C&C: Tiberian Sun. Mindkettőnek volt egy-egy kiegészítője (The Covert Operations, Firestorm). A kettő között volt még egy félresikerült multi (Sole Survivor), illetve később egy FPS (Renegade), de ezeket felejtsük el igen gyorsan! A C&C3 tehát a két nagy etap folytatása lesz, melyet annak idején a Westwood már elkezdett, ám az EA a stúdió felvásárlásakor befagyasztotta a fejlesztést, és most vette elő; bár teljesen nulláról kezdték a munkát, pár koncepció, terv, miegymás azért bele lesz dolgozva a cuccba.

A C&C története a tibérium (lásd a szövegdobozt) megjelenésével indul 1990-ben. A kutatásra, az ásvány kiaknázására és nem utolsósorban az emberiség megmentésére, a Föld megtisztítására az ENSZ égisze alatt létrejön egy globális védelmi szövetség, a GDI. Természetes, hogy a kialakult kaotikus helyzetet negatív erők is megpróbálják kiaknázni: felfedi magát egy ősi, tikos társaság, a világ terrorista erőit összefogó Nod Testvérisége, melynek karizmatikus vezére, Kane, tibérium-alapú ökoszisztémát álmodik meg, fegyvereit és technológiáját is a kristályra alapozza, és megpróbálja a világ közvéleményét a GDI ellen hangolni. Kitör az I. Tibérium Háború. A második részben, 2040-ben bukkan fel először a scrin, az idegen létforma, és tovább folyik a küzdelem a két földi erő között a II. Tibérium Háborúban, miközben bolygónk már szinte reménytelenül megfertőződött, és felbukkan egy új erő: a Forgotten névre hallgató mutáns faj. A Firestorm annyiban volt új, hogy a GDI és Nod

Tiberium – Áldás és átok

Az első tibérium-foltokra Dr. Ignatio Mobius bukkant a '90-es években Olaszországban, a Tevere (Tiberis) partján, így a kristály e folyóról kapta nevét (bár a Nod forrásai szerint a felfedező Kane volt, és a Jézus tevékenysége idején uralkodó nagy római császárról, Tiberiusról nevezte el). Valószínűleg egy meteorzápor becsapódó darabkái hordozták a magokat, ám a scrin-űrhajó felfedezése után mindenki valószínűsítette, hogy az idegen faj bombázta velük a Földet, hogy átalakítsák azt saját életterükké. A tibérium egy növényi viselkedést mutató kristályos anyag, mely kivonja a talajból a fémet és más ásványokat (kén, réz, vas, kalcium, szilíciumdioxid), halott anyaggá téve azt. Szagtalan gázt termel, mely halálosan mérgező a szénalapú szervezetekre, de bizonyos esetekben „csak" mutációkat okoz. A szerkezetét alkotó nehézrészecskék más szervetlen anyaggal találkozva összeütköznek azok atommagjával, szétbontva azt. A protonokat saját struktúrájába építi be, újabb kristályokat hozva létre, míg maga a „karambol" maghasadást okoz, melynek következménye alfa-, béta- és gamma-, valamint egyéb elektromágneses (pl. infravörös) sugárzás.

Ezekben a tibérium által fertőzött zónákban külön élmény lesz a harc

kénytelen volt egyesíteni erőit utóbbi önálló életre kelt szuperkomputere, a CABAL ellen.

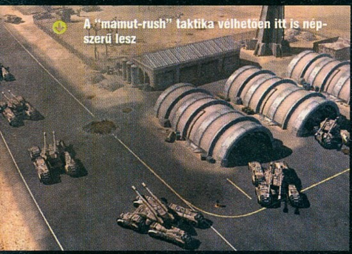
A C&C3 sztorija 2047 körül indul – pár év viszonylagos nyugalomban telt el a két főerő között, miután Kane eltűnt a színről. Eközben a világban káosz uralkodik, a tibérium megfertőzte a bolygót, kialakultak a zónák (lásd külön), ezért a GDI a fertőtlenítésre koncentrál. Miután a másik oldal szilárdan hisz egy ősi próféciában, mely a kristály és Kane kapcsolatáról szól, ezt a törekvést egyre morcosabban nézi – végül egy rút tavaszi napon nukleáris rakétával megsemmisítik a GDI űrállomását, a központi vezérlőként funkcionáló Philadelphiát, fedélzetén a teljes vezérkarral és politikai elittel, majd globális támadást intéznek a szervezet földi bázisai ellen. Feladatod GDI tisztként az lesz, hogy újra egységbe szervezd a felfordulásban széthullott szövetséget, a demoralizált erőket, és leszámolj a Noddal. A két oldalt terelve 10-10 küldetés vár rád – hogy aztán ezeket lezavarva jöjjön a bónusz: beköszön egy harmadik frakció is. Ennek kilétéről csak annyit tudunk, hogy „velük senki nem számolt", képesek lesznek fizikailag egyesíteni két egységet egy új szuperfegyverré, és nem földi eredetűek, ám hogy a scrin, vagy egy teljesen új faj lesz-e, még titok, így aztán a fináléhoz (vagy a végső kataklizmához) újabb tíz missziót kell teljesítened.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Az egész játékmechanizmus szerencsésen visszatér a régi, jól megszokott, és a rajongók által imádott kerékvágásba. Az alap a hadszínterek régi rendszere: egy adott régió (pl. Skandiná-

ZONE Trooper

A Tiberian Sunban megismert Wolverine evolúciós lépcsőfoka. Gyalogsági egység, speciális nehézpáncélzatban, mely megvédi a tibérium sugárzásától. Háti sugárhajtóműje segítségével rövidebb ugrásokat tud végrehajtani (pl. egy szikláról lejutás, de nem tud megtenni akkora távolságokat, mint a TS-beli Jump Jet Infantry). Fejlesztése után képes gyógyítani, rövid időre felfedni az álcázott egységeket, és a Renegadeben látott módon felszerelhető egy hordozható ionágyúval is.


A "mamut-rush" taktika vélhetően itt is népszerű lesz

via, Dél-Amerika) térképén tetszés szerinti küldetést választhatsz ki, ez a döntésed a kampánysor egészére kihat. Például elfoglalhatsz egy légi- vagy egy tengeri bázist; ha előbbit választod, a későbbi játék folyamán kevesebb ellenséges repülőre kell számítanod, és hozzájutsz pár speciális légi egységhez, míg a másiknál kevesebb agresszor hajó, és néhány különleges ladik a jutalom.

Maga a játékmenet is klasszikus: bázisépítés, erőforrás-menedzselés, gyors, heves csaták. Újfent találhatunk majd a pályán ládákat, melyekben különféle bónuszok lesznek, ezek egy része globális (pl. pénz), más része viszont az „őt” megtaláló egységet turbózza fel. Apropó, egységek. Sok régi bajtárs visszatér, bemutatkozik persze jó pár új is (lásd ismét külön). Harcosaink tapasztalati pontokat gyűjtenek, veteránokká válhatnak, és különféle fejlesztésekkel saját ízlésedre formálhatod őket. Ez utóbbi kivitelezése két korábbi cím metódusára hajaz. Egyrészt a Generalsban megismert módon az „upgrade” az adott egységet speciális képességgel látja el (pl. egy tankot légelhárító löveggel), és ezt emelték át ide is oly módon, hogy két járművet „összecsavarozhatsz” egy új típussá, illetve három kombinálásával speciális támadásformához juthatsz. Ám van még egy ötlet, mely valószínűleg megvalósul: a Red Alert 2 mókája volt az IFV, az a páncélozott jármű, mely attól függően változott, mit ültettél bele (pl. egy mérnökkel mobil szerelőbázissá alakult át) – vélhetően ilyen megoldással is találkozunk majd. Szintén új, hogy – hasonlóan a BfME-hez, ha már ugyanaz a fejlesztőcsapat – a gyalogság néhány fős csapatokban képezhető és terelhető. Kivételt képeznek ez alól a speciális komák (mérnök, kommandós, szabotőr) – mivel itt az eredeti „vérvonalról” van szó, ők lesznek a kiemelt, különleges képességekkel bíró egységek, neves hősökkel nem kell bíbelődnünk. Szuperfegyverekből is csak egy-egy építhető, tehát ez ismét a végső csapásmérő eszköz lesz; egyelőre kettő ismert, régi holmik: a GDI-nál az Ion Cannon, a Nodnál a nukleáris töltet (ez a játékelem többjátékos üzemmódban kikapcsolható lesz).

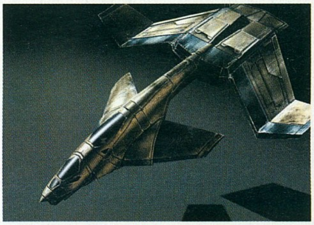
Ami változik, az elsősorban az AI, hiszen ezen a téren az évek során jelentősen előrelépett az ipar, és mindezen újdonságokat, a harci viselkedéstől az útkeresésen át az „önmenedzselésig” beépítik, plusz még egy fontos dolgot. Leegyszerűsítve kétféle játékos létezik a C&C univerzumban (és egyáltalán, az RTS-világban): az egyik a „rusher”, aki felpörgeti a bázisépítést, gyorsan összedob egy erős sereget, és lerohanja az ellenséget, abban bízva, hogy az még a haderőépítés korai stádiumában van. A másik a „turtler”, aki lassan, alaposan kiépíti a tábort, gyűjtöget, végrehajtja a fejlesztéseket, és felkészül a végső, nagy összecsapásra. A gép megpróbálja felismerni e két metódust a játékos viselkedéséből, és automatikusan adaptálja saját taktikáját ehhez – de aki biztosra akar menni, előre kiválaszthatja magának a megfelelő stílusú ellenfelet.

RÉGI LÁTVÁNY MODERN SZEMEKNEK

A motor a Generalsban és a két Középfölde-címben már jól vizsgázott SAGE (Strategy Action Game Engine). Természetesen, ahogy az lenni szokott, egy alaposan felturbózott verzióra kell

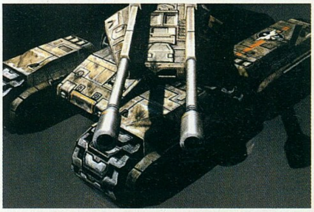
FIREhawk

Gyors, sugárhajtású, VTOL (függőlegesen fel- és leszállni képes) támadóbombázó könnyűpáncélzattal, kiváló támogatója az Orcáknak, a Tiberian Sunbeli Orca Bomber utódja. Kiegészíthető rakétagyorsítóval, melynek segítségével felemelkedhet a sztratoszférába, szerelhető rakétával, bombával, illetve a kettő kombinációjával.



Mammoth TANK

A lámák kedvence, a nehézpáncélzatú, lassú, de mamuterős szupertank visszatér! Dupla löveggel és rakétavetővel szerelhető behemót jószág, fejlesztése során a normál löveg helyére nagy erejű railgun szerelhető, kiegészíthető gyalogság elleni és légvédelmi rakétákkal.

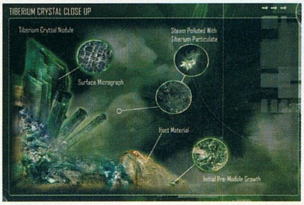


ORCA Gunship

Nehezebb és jobban páncélozott, mint a Firehawk, lassúságát tűzereje egyensúlyozza. Különböző fegyverrendszerekkel szerelhető: EMP, minigun, rakéták. Hatósugarában aktív szenzorjai felfedik a rejtőzködő egységeket; ennek fejlesztése, hogy ezen érzékelőket kilőheti, megjelölve ezzel az ellenséget rövid időre, így a GDI erői bemérhetik és megsemmisíthetik azokat.

Tibérium zónák

2047-re a tibérium teljesen átformálta bolygónk arculatát. A talajban lévő anyagoktól és a fertőzés mértékétől függően különböző koncentráltságban jelent meg egyes területeken, melyeket vörös, sárga és kék zónáknak neveztek el (persze ettől függetlenül a tibérium zöld, illetve helyenként különlegesen erős, zöldeskék alakot ölt).



Vörös zóna

Vörös zóna a Föld 30%-án található, itt a legerősebb a tibérium hatása, életre alkalmatlan a terület. A megfagyott jégre emlékeztető kristályok ragyogó zöld fénybe borítják a tájat, ám a smaragdmezők felett toxikus légörvények kavarognak, és félelmetes ionviharok szabdalják az eget.

Sárga zóna

A sárga zónák bolygónk 50%-t uralják. Ezek a területek lakhatóak, bár a kristály mindenütt jelen van. A 800 km/h-s sebességű tornádók, tibériumot könnyező viharfelhők mellett örök háborúk színtere a terület, a legtöbb település bűnbandák kezében van, a szociális struktúra összeomlott – a halál és a mutáció színtere ez, a Nod „játszótere".

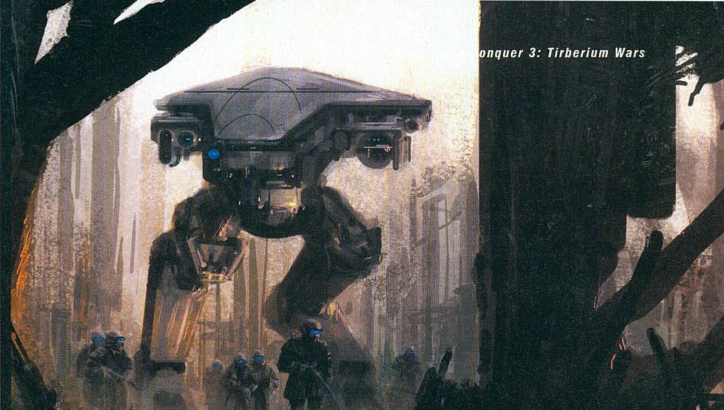
Kék zóna

A maradék 20% a kék zóna, a relatíve tiszta terület, melyet a GDI felügyel. Népessége viszonylagos komfortban és jómódban él, futurisztikus, high-tech városokban. Ők a tibérium haszonélvezői, a zöld kristály számukra kimeríthetetlen energiaforrást jelent; a Föld vagyonának jó része a kék zónákban található.

felkészülnünk, speciális látványelemekkel (ionvihar, robbanások, füst, köd és társaik), és igen hatásos fizikával, bár sajnos terepdeformálásra nem képes. A pályák jóval nagyobbak lesznek, mint a fent említett legutóbbi stuffokban, építhetünk falakat és hidakat, seregeinket bepakolhatjuk semleges épületekbe (ez ismét „tábornokos"). Maga a látvány is a klasszikus címet idézi, azaz sokkal inkább „sprite-os" az objektumok kinézete, mint a Generals 3D-s, poligonszagú megoldása, ami nekem lényegesen jobban tetszik.

Újabb remek hír, hogy az interfész szerencsésen visszatér a jobboldalra. A Generals újított, letette alulra a sávot, amolyan AoE stílusban, amitől el is nyerte a régi rajongóktól a gúnyos „Age of Generals" elnevezést. A mostani metódus ötvözi a klasszikus kinézetet a Red Alerts 2 megoldásával és a mai trendekkel. Alapban fent csak a minitérkép látszik kis ikonokkal, melyek lenyomására lenyitható az építési menü; a bütykölés maga szintén hagyományos, azaz egy épület ikonjára kattintva elindul a stopper, és ha letelt az idő, megépítheted a cuccot, illetve, ha meggondoltad magad, elvetheted a választást. Újdonság viszont, hogy bizonyos objektumokat egységhez rendelhetsz, azaz egy barakknál megadha-

A NOD erők tagjai között sok a piromán beállítottságú



Mintha csak a Metal Gear Solid 4-ből mászott volna át ez a lépegető

tod, hogy az csak lövészt képezzen, egy hadiüzemnél, hogy csak mamuttankokat termeljen. (Amúgy egységlimit nincs, tehát annyi harcost állítasz elő, amennyit erőforrásaid engednek.) Legalul, ha kiválasztasz egy épületet vagy egységet, annak portréja és státusza jelenik meg, plusz utóbbiaknál a kő-papír-olló leosztás is, azaz mi ellen hatásos, mivel szemben gyengébb.

A Messiás nem halhat meg!

A lipcsei vásáron az EA minden kétséget eloszlatott: Kane visszatér! A Nod Testvériségének karizmatikus vezetőjét, aki persze amúgy egy közveszélyes szociopata, már ezerszer temettük, és ezeregyedszer is feltámadt. Figuráját bibliai elemekből alkották meg a Westwoodnál: neve fonetikusan Káint (angolul Cain) idézi. A Bibilia szerint Ádám és Éva két fiút nemzett, Káint és Ábelt, előbbi féltékenységből megölte öccsét. A gyilkosság miatt az Úr megjelölte őt, hogy senki meg ne ölhesse, és elűzte otthonából. „És elméne Kain az Úr színe elől, és letelepedék Nód földén, Édentől keletre" – innen a Testvériség neve. Kane alakját egy érdekes figura, a Las Vegas-i Joseph D. Kucan keltette életre, aki direktor (az összes korai rész FMV betétéjét ő rendezte), író, színész, kiváló vívó, képzett siklóernyőző, és ellentétben szerepével, egy jó humorú, roppant kedves fickó...

Végül, de nem utolsósorban egy fontos, örömteli hír: igazi, finom FMV filmbetétek várnak ismét ránk! Magam sem hittem volna, hogy ezt még megérhetem, hiszen mostanság, köszönhetően a számítástechnika és a grafikus motorok fejlődésének, egyeduralkodóvá váltak a saját szívvel generált mozik és a letárolt animációk, ami kétségtelenül költségkímélő, de aki emlékszik még a klasszikus sorozat etűdjeire, az élmény összehasonlíthatatlan. Az EA 45-60 percnyi mozit forgat, melyet a hírek szerint nem Kucan bácsi rendez, de Kane szerepében persze őt láthatjuk (lásd balra), mellette öt ismert színészt ígérnek még a készítők. No és, ki ne hagyjam: kedvenc operátorunk, EVA is régi fényében tündököl, hogy csengő női hangján küldjön ádáz csatákba minket. Jaj, most tíz évet fiatalodtam...

ÉS ISMÉT ÖSSZEFESZÜLÜNK...

Ne feledkezzünk meg a széria nagy vonzerejéről sem. A többjátékos üzemmódban minden klasszikus mód megtalálható lesz: skirmish (csata egy vagy több AI-vezérelt ellenséggel szemben), DM, TDM, és egy új, a Word Domination, mely amolyan Risk-féle móka, legjobban a BfME2 „War of the Ring" megoldására hajaz. Itt egy hatalmas stratégiai térképen mozogsz, a cél, hogy minél több területet elfoglalj. Először körökre osztott módon el kell döntened a következő lépést, majd az így kialakult konfliktust már pályán, hagyományos RTS stílusban kell lezavarnod; ha sikerül egész régiókat uralmad alá hajtani, értékes bónuszokhoz jutsz. A bulit a mai technológia segíti: VoIP, integrált klántámogatás, új megfigyelő- és nézőmódok. Utóbbiak esetében a játékosok kommentálhatják lépéseiket, az esemény közvetíthetővé válik a nagyközönség számára (például a neten); a nézőszám akár több ezres is lehet, mindenki maga irányíthatja a kamerát, és nem kell hozzá az eredeti játék sem, elég lesz egy ingyenes „light" verziót letölteni és telepíteni. A modderek is készülhetnek, a hírek szerint alapból kapunk egy térképszerkesztőt, és mivel a Generals is erős volt e téren, ki lehet majd élni a kreatív ösztönöket.

„A VÉG... CSAK A KEZDET!"

Nem akarok előre inni a maci irhájára, de ha minden úgy alakul, ahogy az eddig megismert anyagban láthattuk, egy nagyon erős RTS-cím van születőben. Klasszikus darab, új trendekkel megerősítve (remélhetőleg, és nem gyengítve), kielégítve a nosztalgiázó veteránok és a mai ifjak igényeit is. Nem egyszerű feladat, és az EA nem kevés rizikót vállalt be, de bízzunk a csapatban (és tartsuk szárazon a puskaport). Ha mellévesszük, hogy Chris Taylorék műhelyében már javában készül a Supreme Commander is, a Total Annihilation újabb felvonása – hát ez öröm és boldogság minden (harc)téren...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

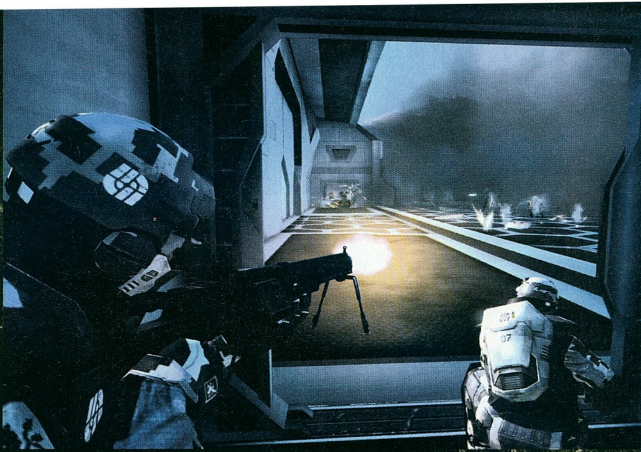
Ismét hangsúlyozom: ha nem szúrják el a fiúk a dolgot, és valóban visszakapjuk a régi játékélményt, megtámogatva mai technológiával, jó ötletekkel, az év RTS-e van születőben. Ha elszúrják... arra még rágondolni is rossz.

REDENC

PRO:	KONTRA:
FMV videók Kane főszereplésével, kellemes látványvilág és a gyökerekhez visszatérő játékmenet	Nem tudok mást mondani: minden nagyszerűnek tűnik, ezt már csak készakarva lehetne elrontani

2007. I.

Repül a nehéz ICBM, ki tudja hol áll meg... Ha jól céloztunk, pont a Titánon



2142

no.1 PC GURU

video a DVD-n!

fejlesztő > Digital Illusions kiadó > Electronic Arts írta · Chris

web > www.battlefield.ea.com

A Digital Illusionst, vagy rövidebben a DICE-t alighanem már szükségtelen bemutatni. Bár a Codename: Eagle még nem kavart nagy vihart, az EA-kiadású első Battlefield hatalmasat robbantott, és a svéd fejlesztők azóta sem hibáztak (az általános vélemény szerint gyengébb Battlefield Vietnamot a kanadai testvércég rakta össze).

Már csak pár hét van hátra a Battlefield-széria következő részének megjelenésig, amiről egyre több részlet szivárog ki a nagyközönség felé. Nemrégiben került fel az internetre az első hivatalos játszható béta változat, melyet persze mi is azonnal letöltöttünk és már vetettük is magunkat bitjei közé. Habár a kipróbált verzió mindössze egyetlen pályát tartalmazott, szinte a végletekig kiveséztük azt, hogy semmilyen meglepetés ne érjen minket a teljes verzió októberi megjelenésekor. Nos, lássuk hát!

Lehet, hogy barátunknak van lézerirányzéka meg gránátvetője, de a jó öreg kés azért bizonyos helyzetekben hatékonyabb lehet...

GARANTÁLT FAGYÁS

A jövő rideg és kegyetlennek ígérkezik, a Föld élőlényei a kihalás szélén tengődnek, beköszönt a legújabb jégkorszak. Az emberiség túlélői

igyekeznek a még fennmaradt meleg, azaz egyenlítő környéki helyekre vándorolni, de persze túl sokan vannak – az életben maradásért tartó küzdelem tehát megkezdődik, és talán nem meglepő, hogy ebben a prímet nem az egyenlítő menti országok viszik. A játékos 2142-es évben csöppen az eseményekbe, ahol két frakció közötti háborút kell mindig a saját oldalunkra eldönteni, legyen az akár Európai Unió, vagy a Pán-Ázsiai Koalíció (utóbbi az arab-orosz-indiai tengely mentén épül fel). A cél természetesen ezúttal is az ellenfél teljes megsemmisítése, de ezúttal egy kicsit másképp.

Titán

A Titán-játékmód a taktikus játékosoknak kedvez, és így kicsit korlátozták is: itt legfeljebb 48 játékos ütközhet meg a szokásos 64 helyett.

TITÁNOK HARCA

Mint ahogyan arról már többször beszámoltunk, az új Battlefield rész legnagyobb újítása az úgynevezett Titán játékmód, amelyben a cél az ellenfél Titánjainak, azaz anyahajóinak elpusztítása lesz. A Titánok hatalmas, lebegő hadigépezetek, melyeket komoly

„A Battlefield 2142 ugyan többet tud, mint elődje, de azért ennél jelentősebb változásokra is számítottunk..."

2142 BATTLEFIELD

Kicsi kocsi újra szágult. Amíg rá nem fut egy aknára...

elhárító erőpajzs véd mindenféle támadástól. Ahhoz, hogy a pajzsot megszüntessük, csapatunknak meg kell kaparintani a felszínen található rakétasilókat (ezek gyakorlatilag az eddigi Battlefieldek zászlóinak megfelelő bázisok), melyek nagyjából másfél percenként automatikusan elindítanak egy töltetet az ellenséges titán felé – így gyengítve annak pajzsát majd szerkezetét. De nem muszáj megvárnunk, hogy a rakéták végezzenek a monstrummal: miután a pajzsot semlegesítettük, különféle transzporterek segítségével feljuthatunk a levegőben lassan kúszó Titán fedélzetére, s robbanótöltetek segítségével hatástalaníthatjuk a főreaktort védő négy számítógépet, majd magát a reaktort is. Csak ne felejtsünk el időben kiugrani még a robbanás előtt...

A bétaverzió tesztelése után kijelenthetjük, hogy ez a Titán mód kifejezetten jónak ígérkezik, s igencsak kiszínezi a szokásos Conquest játékmódot, ahol a dolgunk csupán a pályán található kontrollpontok birtoklása volt. Külön figyelemre méltó tény, hogy még inkább összeforrasztja a csapatot, a magányos farkasok jobban teszik, ha inkább más játékot keresnek majd maguknak – itt ugyanis tényleg nem éri meg egyedül mászkálni, nem figyelve a vezetőkre, az osztagparancsnokokra...

MECH

Battlefield 2 megfelelő: nincs
A két lábon közlekedő harci gépek teljesen újnak számítanak a Battlefield világát ismerők számára, de nem sokban különböznek egyéb egységeinktől. Irányításuk profi szaktudást igényel, ugyanis a torzó és a lábak külön-külön való mozgatásához kell egy kis idő, mire beletanulunk (ebben sokat segítenek a HUD-on található műszerek). A mech-ekre szinte az összes fegyverrendszert felszerelték; gépágyúval, EMP töltetekkel, valamint rakétákkal vannak ellátva. Csupán a levegőből lehet őket biztonságosan elpusztítani.

A Battlefield 2142-ben egy ilyen koordinált akció után minden szakasztag kap pontokat

PONTFEJLŐDÉS

Ezt erősíti a megújult pontrendszer is, amely immáron külön jutalmazza a csapattársként való viselkedést. Extra pontok járnak, ha teljesítjük a feletteseink ránk bízott parancsait, így bakaként érdemes követnünk a szakaszparancsnok-, illetve az egész ütközetért felelős (de a katonaságtól szokatlan módon ezúttal is leváltható) parancsnok utasításait is. Természetesen a támogató kasztok képviselői ezúttal is külön pontokat kapnak stratégailag fontos objektumok felrobbantásáért, járművek javításáért, bajtársaik gyógyításáért, de már az is elég a jutalompont behajtásáért, ha jó helyen lövünk le valakit jó időben (értsd: ott, ahova a feletteseid vezényeltek).

Az egész harcmezőt átlátó parancsnoki feladatkör ellátása nagyjából maradt a régi, kivéve egy-két apróságot. A capslock billentyű lenyomása után elénk gördülő taktikai térkép alján található öt parancs közül választhatjuk ki a számunkra kívánatost. Kérhetünk teljes felderítést, UAV repülőgépet, ledobhatunk utánpótláscsomagot, nyújthatunk EMP tüzérségi támogatást, illetve mozgathatjuk titánunkat. Mivel hagyományos tüzérségi csapást immáron nem mérhetünk, az EMP töltetek elszabadításával csak járművek, rögzített fegyverállások lebénításra leszünk alkalmasak (és azt is elég kicsi, koncentrált területre), így sajnálatos módon szinte soha senki nem vállalta a parancsnoki tisztséget a bétateszt alatt – amit felettébb elszomorító volt látni. Pedig rengeteg bónusz pontot gyűjthetünk be parancsnokként, ugyanis ha az alattunk dolgozó szakaszok teljesítik parancsainkat, minket is megjutalmaz a gép. Reméljük, hogy csak idő kell ahhoz, hogy erre a játékosok is rájöjjenek – addig is, én speciel nagyon szívesen vezetgetem a csapatot, ugyanis ez is egy rendkívül izgalmas poszt!

◉ Rossz társaság

Mindenki számára sejthető, hogy a szupersikeres Battlefield sorozat a 2142-vel nem érhet véget. A DICE nemrégiben be is jelentette következő Battlefield játékát, mely a Bad Company alcímet viseli. Ugyan sok részletet még nem tudunk róla, annyi azonban biztos, hogy a Bad Company szakít az eddigi hagyományokkal. A 2007-ben megjelenő program a nem túl távoli jövőbe kalauzol el, s inkább az egyszemélyes játékmódra fog fókuszálni, amelyben is központi szerepet kap a történet. A készítők megpróbálják a játékos szabadságát a lehető legjobban megőrizni az előző részekből, ugyanis rengetegféle fegyver és jármű fog gondoskodni a vérbeli Battlefield hangulatról – amit a rombolható környezet tesz majd teljesen egyedivé. A Bad Companyt egyelőre csak következő generációs konzolokra jelentették be, de nem kizárt egy PC-s változat későbbi elkészülése is.

◉ GUNship

Battlefield 2 megfelelő: AH-1 Cobra, ill. MI-28-es támadó helikopterek.
Mivel a repülő egységek irányítása még könynyebb lett, mint az előző részekben, természetesen még több szerencse kell ahhoz, hogy egy abszolút zsúfolt szerveren lenyúljunk magunknak egy ilyen lebegő harci gépet. A kétüléses repülő levegőben tartásához elég egyetlen pilóta, aki irányítatlan rakétákkal tartja rettegésben a földön futkosó gyalogságot és a harckocsizókat. Ám igazi veszélyt csak akkor jelent, amikor egy tüzérrel bővül utastere, ilyenkor ugyanis egy hihetetlenül halálos acélmadár az eredmény...

KIBONTOTT JUTALMAK

A Battlefield 2142-ben immáron nem hat, hanem mindössze négy felszereléstípus közül választhatunk bevetés előtt, melyeket később aztán saját szánk íze szerint alakíthatunk. Lehetünk felderítők, utászok, támogatók, vagy sima bokorugró assaulterek, akiket aztán a szerzett pontjainkból feltört tárgyakkal kiegészíthetünk a saját ízlésünk szerint. Mint ahogyan a BF2 esetében már tapasztalhattuk, szerzett pontjainkért előléptetéseket kapunk. Minden rang megszerzése után feltörhetünk egy új csecse-becsét valamelyik felszereléstípusból, vagy akár választhatunk általános kiegészítőket is, mint például kézigránát, vagy a szakaszparancsnokok részére rendszeresített a pályára lehelyezhető spawning beacon, ahova később az alattunk szolgálókat bármikor ledobhatják – azaz gyakorlatilag kapunk egy plusz újjászületési pontot; talán nem kell magyarázni, hogy ez ebben a játékban mekkora előny.

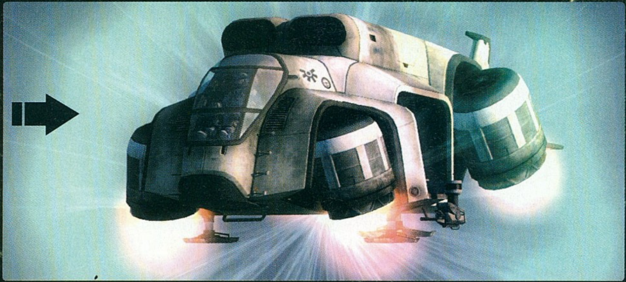
“Az EMP-fegyvereknek, gránátoknak köszönhetően a járművek nem olyan mindenhatóak, mint az eddigi részekben.”

Minden osztály hat sajátos modult tudhat magáénak, a felderítő például választhat robbanótölteteket, vagy egy olyan sisakkiegészítést, amivel a „spotted” parancs kiadása után jóval tovább láthatóak maradnak az ellenséges egységek csapatunk számára. Akaszthatunk fegyvereinkre rakétavetőt, sörétes kiegészítést, vagy akár lehelyezhető géppuska állásokkal is fejleszthetjük arzenálunkat – sőt néhány sci-fi hangulatú móka is lesz, mint például a felettünk repülő,

2142 BATTLEFIELD

AIR Transport

Battlefield 2 megfelelő: UH-60 Blackhawk, ill. MI-27-es szállító helikopterek.
A gyors csapatmozgósítást a jövőben is a levegőből lehet legkönnyebben megoldani. Repülő csapatszállító járművünk hat fő befogadására képes, mellyel villámgyorsan helyezhetjük társainkat az ellenséges vonalak mögé. Habár a pilóta csak a vezetésre koncentrál, két rögzített gépágyúja veszélyt jelent az ellenséges gyalogságra. A jármű érdekessége, hogy alapból mozgó spawn-pontként üzemel csapatunk minden tagjának..



automatikusan harcba bocsátkozó robot. Ez a rendszer nagyon sokoldalú, jól kitalált és kivitelezett, s persze remekül fogja ösztönözni a játékosokat még több virtuális küzdelemre. Sajnos nekünk mindössze hat-hét cuccot sikerült csak kibontanunk a teszt alatt, így csak irigykedve néztük az ellenséges katonák jobbnál jobb felszereléseit, melyeket persze haláluk után szépen fel is kapkodtunk a földről.

Addig legénykedjünk ezzel a lépegetővel, amíg be nem mérnek minket a vadászgépek

KÉP ÉS HANG

A játék alapjául a Battlefield 2 motorja szolgál, ami már lassan három éves múltra tekint vissza, s már akkor sem volt tökéletes, amikor megérkezett. A látvány kicsit kopottas, hiányoznak az új különleges effektek, de persze még így is egész jól néz ki. Hibái leginkább a fizikai modellezésnél jönnek elő, a beakadó tankok és lépegetők enyhén szólva is idegesítőek (nehogy már egy több tonnás harci gépezetet megállítson egy harminc centis téglafal!), nem beszélve a szokásos öt perces időközökről, amit egy-egy pálya betöltése között kell eltöltenünk. Amik kifejezetten jóra sikeredtek azok most is a hangok, melyek elképesztően futurisztikus hangulatot kölcsönöznek a játéknak. Az EMP töltetek becsapódása, a járművek duruzsoló hajtóműveinek hangjai, illetve a fegyverek zaja fergeteges, főképp, ha lehetősége adódik a játékosnak komolyabb hangrendszeren kipróbálni azt.

2142

A Battlefield 2142-ben tíz Conquest játékmódra kidolgozott, és öt Titán-módos pálya lesz. Később persze lesznek letölthető pályacsomagok is.

Sajnos a béta változat szépséghibája az volt, hogy csupán egyetlen térképet tartalmazott (Verdun), melyről a grafikát alaposabban nem lehet megítélni. Ráadásul egy ilyen játék értékelésekor fontos, hogy milyenek a pályák, amire persze majd inkább értékelő cikkünkben térünk ki (remélhetőleg következő számunkban). Habár első pillantásra a játék úgy tűnt, mint más, mint egy jó kis ingyenes mod Battlefield 2 alá, idővel rákaptunk az ízére, s megszerettük. Annak ellenére, hogy sokban hasonlít elődjére, a 2142 igazi multis csodának ígérkezik és fejlődési rendszerének, illetve a továbbfejlesztett pontrendszernek köszönhetően igazi csemege lehet a taktikai akciójátékot kedvelők számára. Persze már most le merjük fogadni, hogy a vérbeli Battlefield 2 klánok játékosai csak legyintenek minderre, de higgyétek el: megér egy próbát.

PERSONAL Carrier

Battlefield 2 megfelelő: APC-k ill. BMP-k.
A Battlefield 2142-ben nagy hangsúlyt fektettek a modern páncélozott csapatszállító járművek használatára. A jövő arzenáljának elengedhetetlen kelléke, amivel elsősorban egységeket juttathatunk az ellenséges titánok fedélzetére. Ezenkívül a pilóta gépágyúval és EMP töltetekkel köszöntheti a fogadására útnak indított egységeket. Mivel a jármű hasznos és értékes tagja arzenálunknak, amit érdemes megvédeni, tüzérként rövid hatósugarú robbanótölteteket is lőhetünk vele.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

Újabb Battlefield játék, ami várhatóan jó fogadtatást tudhat majd magénak. Ha a bétában található apró buguktól megszabadítják a játékot, s a Battlefield 2 játékosok többsége nem ódzkodik majd a sci-fi környezettől, még az év taktikai akciójátékának is kinőheti magát.

CHRIS

PRO: Nem túl elrugaszkodott sci-fi környezet, továbbfejlesztett pontrendszerrel és remek hangulattal.

KONTRA: Elavult motor dolgozik alatta, s a pontrendszer fontossága miatt félő, hogy ellepik a szervereket a csalók.

2006. IV.

Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet?
Spórolj meg 5 100 Ft-ot!
Csak 996 Ft/lapszám!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

ÚJ JÁTÉKOK!

BATTLEFIELD 1942 THE WWII ANTHOLOGY Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 DELUXE Classic

THE SIMS DELUXE Classic

TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Classic

NHL 2005 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic

ARMIES OF EXIGO Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic

COMMAND CONQUER GENERALS Classic

BLACK & WHITE Classic

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Classic

NBA LIVE 2005 Classic

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT WAR CHEST Classic

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN Classic

FIFA 2005 Classic

TOTAL CLUB MANAGER 2005 Classic

BATTLEFIELD: VIETNAM Classic

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2005 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

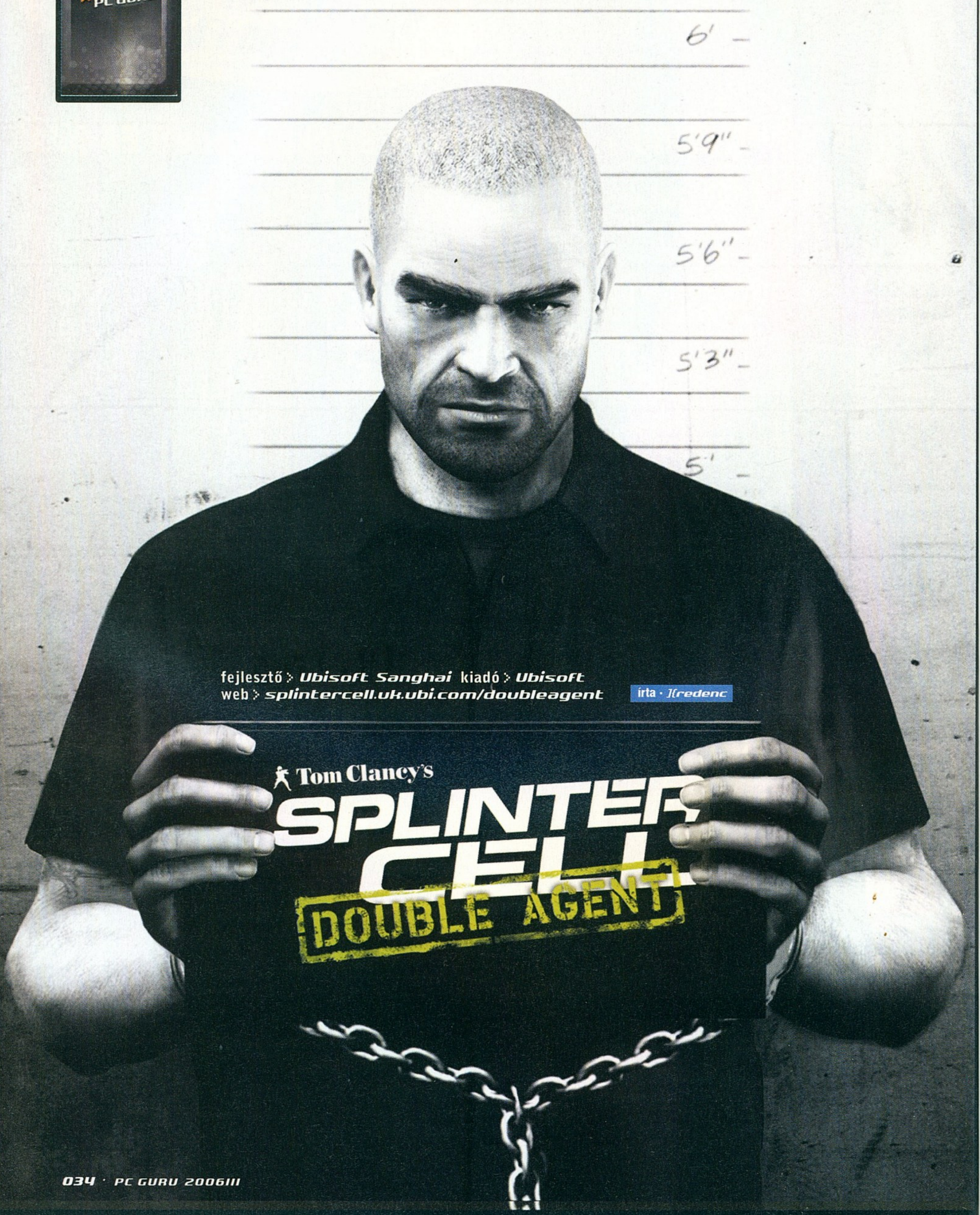
Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

Az október 16-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/12-es lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

www.pcguru.hu

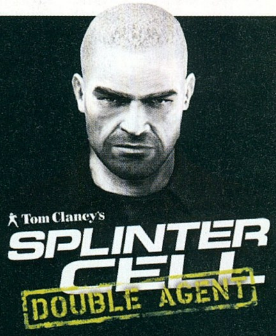
PCG0611EA

Európa legnagyobb videojáték-kiadó óriáscége, az 1986 óta piacon lévő francia Ubisoft 1996-ban alapította Shanghaiban kínai divízióját, mely az első, nyugati kiadó által létrehozott stúdió volt az ázsiai ország történetében. Mára ez a franciák második legnagyobb cége a 13 szatellit közül (az élen a montrealiak állnak) 500 dolgozóval, és az egyetlen olyan kínai játékstúdió, mely AAA-kategóriás címeket hegeszt. E játékot a shanghaiak kooperációban készítik, ők az X360 és PC off-line részéért felelnek, a multit Annecyben (Dél-Franciaország) kalapálják, míg a jelenlegi konzolokra a fejlesztés a kanadaiak és a milánóiak között oszlik meg ugyanilyen felállásban.



fejlesztő > Ubisoft Sanghai kiadó > Ubisoft
web > splintercell.uk.ubi.com/doubleagent

írta · Jcredenc



A nevem Sam Fisher. NSA ügynök voltam, és olyan munkákat hajtottam végre, melyeket senki sem akart elvállalni. Behatoltam, pusztítottam, és elimináltam az amerikai nép ellenségeit. De az idők változnak. Amerika

Úgy tűnik, hogy a rejtőzködésünk nem teljesen sikeres

ellenségei új taktikákat alkalmaznak, halálosabbak és brutálisabbak lettek, mint bármikor korábban. Így a Third Echelonnak is változtatnia kellett, hogy egy lépéssel célpontjai előtt járjon.

NEKEM IS VÁLTOZTATNOM KELLETT.

Az életem romokban hever. Elvállaltam egy küldetést, melyhez hasonlót soha nem kaptam. Korábban át kellett hatolnom a védelmeken és információt kellett gyűjtenem – kívülről. Most azonban belül vagyok, és azoknak dolgozom, akiknek elpusztítására felesküdtem. Az ellenségeim a barátaim. És a barátaim... az ellenségeim. Mindent kockára teszek a hazámért, még ha el

“Noha Sam Fisher ezúttal a terroristáknak is dolgozik, végleg nem állhat át a gonoszok oldalára.”

Coop

A Splinter Cell Double Agent PC-s verziójában előreláthatólag 13 egyjátékos pálya lesz, illetve a terroristák bázisa, amit szintén bejárhatunk.

is vesztem a személyiségemet – és az életemet. Hős lehettem volna, most bűnöző vagyok. Terroristákat üldöztem, most egy vagyok közülük.

A NEVEM SAM FISHER

Kettős ügynök vagyok... A legveszélyesebb fajtából, hiszen nincs mit veszítenem.

Először megijedtünk. Aztán megnyugodunk, majd felizgultunk, és most várunk, remélhetőleg már nem sokáig. Az első képek a Splinter Cell negyedik felvonásáról meglehetősen sokkolóak voltak: Sam Fisher, a kíméletlen, csontkemény

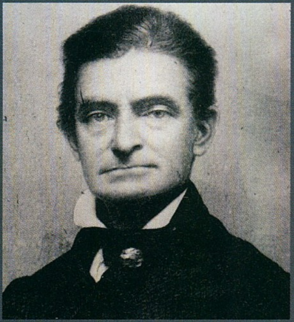
Kár itt óvatoskodni, valaki már elvégezte a munkánkat...

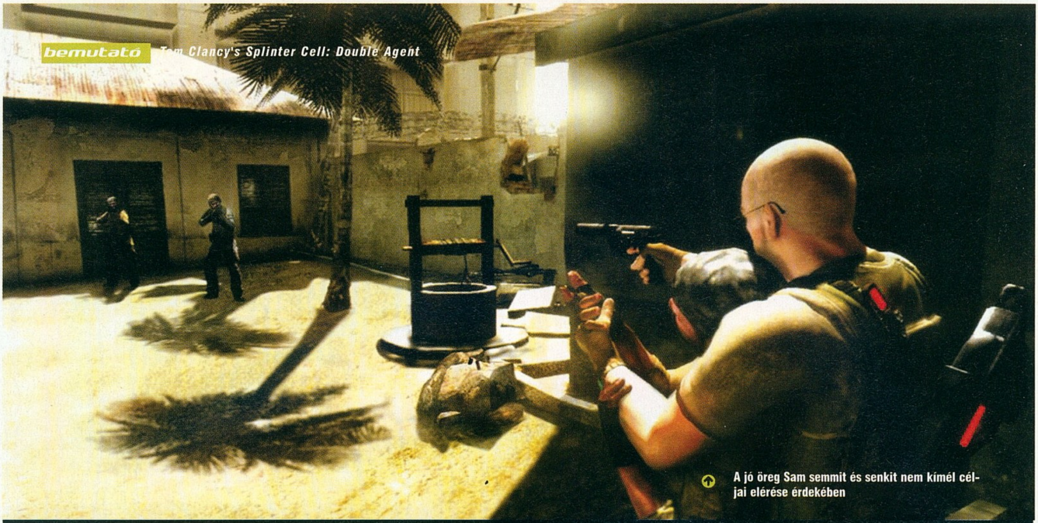
hős, aki a legpiszkosabb munkákat végezte el hazájáért, borostásan, kopaszra borotválva, a rendőrségi nyilvántartás fotóján, börtönbe vonulás előtt. Senki nem értette mi történt, megindultak a találgatások, az újabb és újabb hírmorzsák egyre kuszábbá tették a képet. Aztán megjelent a fenti önvallomás, ami sok mindent tisztázott, és persze újabb kérdéseket vetett fel. Lassan megismertük a sztorit, és pár újabb, felkavaró részletet.

2008-ban járunk, egy évvel a Chaos Theory cselekménye után. Egy izlandi küldetésen Sam kideríti, hogy egy terrorista csoport, a történelmi nevű (lásd keretes írásunkat) John Brown's Army nagy mennyiségű vörös higanyt lopott el, amiből nukleáris bombát akarnak építeni, a két fő célpont Los Angeles és New York. A világ tehát ismét veszélybe kerül – és ekkor érkezik a tragikus hír: Fisher lánya, Sarah, meghalt, egy részeg ámokfutó elgázolta. Apja kétségbeesése depresszióba vált, képtelen a munkájára koncentrálni, így munkaadói szabadságolják. Pár hónap múlva Lambert ezredes felajánl neki egy új állást: „nem hivatalos tiszt”, NOC lehet – ez a beosztás a CIA és az NSA olyan kémeit jelenti, akik megváltoztatott személyiséggel beépülnek bizonyos bűnszervezetekbe, és kettős ügynökként segítik hazájukat (kódnéven ez a HUMINT, a humanitárius hírszerzés), ám erről csak köz-

John Brown (1800-1859)

John Brown a 19. század egyik legellentmondásosabb amerikai személyisége, az első fehér abolicionista (a rabszolga-felszabadítás híve) volt. Radikális nézeteket vallott, és gerillaharcokkal próbálta elérni célját, ő szervezte például a pottawatomiei mészárlást, ahol csapatával 11 rabszolgát szabadított fel, gazdáikat, 15 telepest, kardélre hányták. Sok 20. századi történetíró őrült, vérszomjas fanatikusnak, a modern terroristák előfutárának tekintette, mások viszont dicsőítették, mondván, hogy kulcsszerepe volt az Amerikai Polgárháború kirobbanásában, sőt, hatása az egy évszázaddal később elindult polgárjogi mozgalmakban is érezhető volt. Brownt 1859. október 18-án fogták el a tengerészgyalogosok Robert E. Lee hadnagy (a későbbi híres tábornok) vezetésével. Hosszú tárgyalás végén kötéláltali halálra ítélték, és december 2-án ezt végre is hajtották, noha még Victor Hugo is kegyelmet kért számára. A polgárháború kirobbanása után mártírként tisztelték, a róla szóló dal az uniós seregek indulója lett.





A jó öreg Sam semmit és senkit nem kímél céljai elérése érdekében

Sarah Fisher (1985-2008)

Sarah Fisher egy amerikai légi bázison született Németországban 1985. június 16-án, Sam Fisher CIS ügynök és Regan Burns NSA tiszt egyetlen gyermekeként. 1999-ben édesanyja petefészekrákban elhunyt. Élete attól kezdve nehezebb lett, hiszen gyakran maradt egyedül, amikor apja veszélyes küldetésre indult, és nem lehetett tudni, visszatér-e valaha – szerencsére a Third Echelon tagjai gondoskodtak róla, és vigyáztak rá. 2008-ban egy részeg sofőr halálra gázolja.

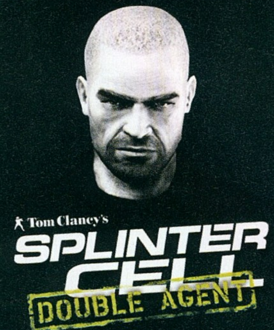
vetlen főnökük tud. Mivel lánya halála után már semmi veszítenivalója sincs, hősünk elvállalja a megbízatást. Múltját és régi személyiségét nyomtalanul kitörlik, bűnözővé válik, kirabol több tucatnyi bankot. Végül elfogják, 20 év fegyházra ítélik, és az Ellsworth Börtönbe szállítják, ahol a JBA egyik tagja, Jamie Washington cellatársa lesz, akivel közösen sikeres szökést hajtanak végre (ennek kivitelezése is a te feladatod lesz, lévén ez az első igazi küldetés). A télakért cserébe a bűnöző beviszi Fishert a New Orleans-i szervezetbe, melynek feje Emil Dufraisne. Innentől kezdve megkezdődik az őrült libikóka.

„HA KETTŐS JÁTÉKOT JÁTSZOL, MINDEN DÖNTÉSED TRAGIKUS"

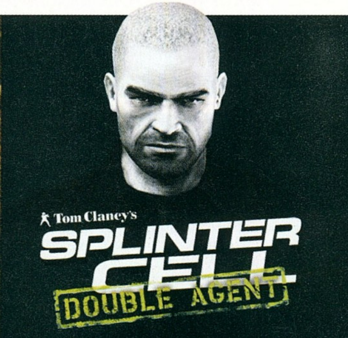
Hogy miről van szó? Ennek bemutatására segítségül hívom a lipcsei vásáron látott új demót. A küldetés Mexikó partjainál zajlik, fényes nappal. Feladatod, hogy felrobbants egy turistahajót. Nyilvánvaló, hogy mindkét „gazdádat" ki kell

elégítened: robbantani kell, hogy a terroristákat meggyőzd, ám az áldozatok számának a nulla felé kell tendálnia. Megoldás? Nos, az őröket régi kollégánkkal, a sokkolólövedékkel kíméletesen el lehet intézni, a többiek figyelmét például egy szökőkutat beindítva terelheted el. A vendégektől szintén hasonló módon szabadulhatsz meg: egy füstbomba a szellőzőrendszerbe elég ahhoz, hogy a pánikba esett emberek eltűnjenek a fedélzetről, így a bomba csak anyagi károkat fog okozni. Mindehhez azt is fontos tudni, hogy misszióról misszióra magaddal cipeled előző tevékenységeid terheit is, azaz ha az egyiknél majdnem lebuktattad magad valami félresikerült megoldással, a terroristák gyanakvóbbak lesznek, így a következő etapban már nem hibázhatsz.

Ilyen erkölcsi döntéshelyzetekről szól a játék. Szemtanúja leszel Kinshasában egy utcai kivégzésnek. Beavatkozol, kockáztatva ezzel a küldetés sikerét, vagy becsukod a szemed, és továbblépsz? A terroristák eléd hurcolnak egy NSA-ügynököt, és hűséged bizonyítékaként rád



A sapkás fickót még csak-csak leszednénk, de az a tank azért kemény ellenfél lenne



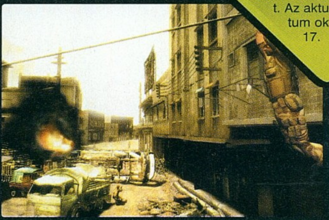
parancsolnak, hogy öld meg. Mi a választásod? Van-e olyan fontos misszió, melynek sikeréért lelőheted őt? Egy ember élete, szemben több ezer ártatlanéval – nos, elég kemény szituáció, ráadásul a döntést azonnal meg kell hoznod, elég egy kis bizonytalankodás, és vége a dalnak.

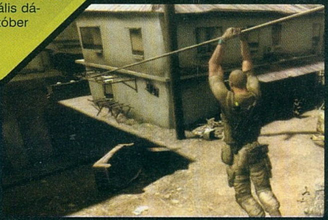
Izgalmas, és roppant okos ötlet, hogy e kérdések a játék minden aspektusára kihatnak, így a felszerelésre is. Választhatod az NSA szuperfegyvereit, melyeket olyan jól megismertünk már a korábbi epizódokban, de ha ilyenekkel zsonglőrködsz, a terroristák fejében előbb-utóbb szöget üt, honnan szerzed be a csúcstechnológiát. Ha a rosszfiúk arzenáljából szerelkezel fel, nehezebb lesz a feladatod (nem azért, mintha nem lenne ütős fegyverzetük – sőt! -, viszont ezekkel ugye nem igen lehet trükközni, ezek ölnek, nem kábítanak), de elnyered a bűnözők bizalmát, és szabadabban mozoghatsz a főhadiszállásukon, egyre több helyre juthatsz be. Ez pedig nagyon fontos lesz, hiszen a fő küldetés érdekében dokumentumokat kell megszerezni, telefonokat bepoloskázni, számítógépet hackelni, ami így lényegesen könnyebb lesz.

Delay

Az eredeti megjelenési dátum (2006. március) már régen nem érvényes, de azóta is többször halasztották a DA-t. Az aktuális dátum október 17.

Ráadásul, ahogy haladsz előre a cselekményben, egyre fejlettebb fegyverekhez és kütyükhöz, prototípusokhoz juthatsz (például a szemüveg új módja, ami láthatóvá teszi a hangokat és elektromágneses hullámokat), de hogy ezeket megszerezheted-e, megint csak cselekedeteid és képességeid kérdése. Ha „rossz" vagy, az NSA megvonja a technikai támogatást, ellenben, ha „jó", műholdas kapcsolaton keresztül láthatod az ellenség helyzetét a pályán, sőt adott esetben, ha nagyon pengeélen táncolsz, egy bónuszpálya a jutalom, ahol fedőakcióval meggyőzheted a JBA-t hűségedről.





Ismét filmek

Azért is szeretem az Ubi embereit, mert nagy mozirajongók vannak köztük, és eddig minden epizódban találhattak csemegét a filmszerelmesek. A mostani különösen kedves szívemnek, hiszen a börtönszökésben viszontláthatunk egy jelenetet az egyik legnagyobb kedvencemből, a Remény rabjaiból: az üres cellában az igazgató a falról letépett plakát mögött találja meg az alagutat; ott az isteni Raquel Welch volt a képen, itt egy Mátrix-utalás, „Down to the Rabbit Hole" felirattal. Ráadásul a főterrorista neve Emil Dufraisne, a film főhőse pedig Andy Dufresne volt, a két név kiejtése szinte azonos. (Amúgy az említett Enrica Villablanca neve is emlékeztet valamire: a Ponyvaregényben az egyik epizódszereplő, egy kolumbiai taxisofőrnő neve Esmeralda Villalobos volt). És hát ne menjünk el amellett sem szótlanul, hogy a sztori azért nagyban hajaz a zseniális 24-re (ott is a harmadik évadra), vagy a szintén kellemes Aliasra.

Édes hármas

A multival való ismerkedést kezdjük a tréninggel, e célra szolgál ugyanis a Challenge Mode, mely egy csapatalapú játék botok, azaz az AI által vezérelt zsoldosok ellen, és helyi hálón is játszható lesz, akár két haveroddal is (sajnos PC-n erre korlátozódik a kooperatív játékmód). A nagy buli továbbra is a Versus Mode, most már azonban 3 kém próbálhat meg végrehajtani szabotázsakciókat egy bázison, mialatt 3 zsoldos ezt megpróbálja kivédeni. Ezt a nagy „forgalmat" számos új és régi felszerelés próbálja meg segíteni.

A kütyük első körébe a szenzorok tartoznak. A zsoldosok ezúttal sokkal jobban fel lesznek szerelve, így a kémeknek különösen oda kell figyelni a lopakodásra. A legérdekesebb eszköz a rosszfiúk öltözékébe épített Proximity Detector: ha egy kém a közelben van, kijelzi a közte és a zsoldos között lévő becsült távolságot (2, 5, vagy 10 méter); ám a pontos helyet persze nem mutatja meg. Minderre a koronát a Full Sight Motion Detector teszi fel, ez fényes fehér színnel kirajzolja a kém körvonalát, persze csak akkor, ha az mozog.

A szenzorok automaták, sok dolgod nem lesz velük, csak segítenek a küldetésben. Természetesen lesznek ellenszerek is a semlegesítésükre és megzavarásukra, ilyen például a scrambler, mely a zsoldos kütyüjével azt közli, kém van a közelben, így a felderítésre induló rosszfiú helyén el lehet sunnyogni, de a jó öreg füst- és villanógránátok is kéznél lesznek. Remek új barát az alkarra szerelt technika, amivel ki lehet lőni az üvegeket (lámpa, ablak), be lehet hatolni számítógépekbe és egyéb elektronikai eszközökbe – beleértve a zsoldosok felszerelését is! A meghackelt rosszfiú szenzorja, lámpája, speciális szemüvege használhatatlanná, bizonytalanná válik (a támadást az áldozat persze érzékeli, így segítséget hívhat). A rosszak társa a tapadós kamera, illetve egy kis robot is, melyet neked kell irányítanod, és ha zsoldost észlel, önmegsemmisítésre is képes. Bár nem technikai, mégis eszköz: a zsoldosok több új mozdulatra is képesek, tudnak már ugrani is, és immár függőlegesen is közlekedhetnek, hiszen felszerelésük része a csáklyás kötél – mindezek miatt teljesen új taktikát és stratégiát kell megtanulnunk, akármelyik oldalt választjuk is.

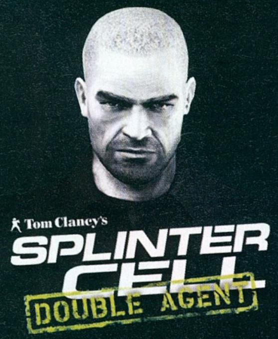
A fejlesztők annyira kihegyezték mindezt, hogy adott esetben bármelyik kulcsszereplő életét veszítheti döntéseid következtében. Épp ezért természetesen többféle befejezés vár rád, annak függvényében, hogyan egyensúlyoztál, ami persze egyben biztosíték arra, hogy jó párszor nekifeküdhetsz majd a szólómód küldetéseinek. Fontos azonban beidéznünk az egyik fejlesztő szavait: „Sam soha nem áll át a JBA-hoz, végig hű marad a Third Echelonhoz. Igyekeztünk távol maradni a „Jó kontra Gonosz" leegyszerűsített kettősségétől. A választások, amelyekkel hősünk szembenéz, inkább morális kérdések, és bonyolultabbá teszik a küldetéseket."

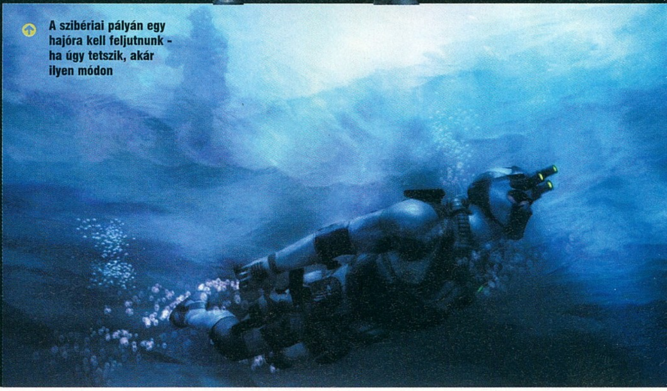
„TÖBB TRÜKK, ÉS VALÓDI TŰZIJÁTÉK"

Ha már megemlítettem a felszerelést, térjünk ki erre részletesebben is. A jó öreg SC-2K mellett megjelenik az SC303 is, mely egy kompakt fegyver a régi ismerősök (tapadós kamera, sokkoló, acélgyűrű, és társaik) célba juttatására. Újdonság, hogy az ellenség riadószintjét immár Fisher hátizsákján egy kis lámpa is jelzi, így ezért sem kell már levenned hősödről figyelő tekintetedet. A lámpa fénye zöld, ha Sam észrevehetetlen az ellenség számára, például árnyékban lapul, sárga, ha az épp arra néző őr kiszúrt valamit, villogó sárga, ha felébredt a gyanú a strázsákban, végül vörös, ha hősünk lebukott, és a posztosok riadót fújnak, odacsődítve társaikat. A kijelző a képernyő bal alsó sarkában is megtalálható, a küldetés egymondatos leírása (például: öld meg XY-t) mellett – és ennyi az összes infó, ugyanis a moziszerűbb élmény érdekében a fejlesztők eltüntették a HUD-ot. Helyzetérzékeny ikonok és ikonmenük jelzik, ha valamit csinálhatsz (hiányzik tehát a régi interakciós ablak is), a muníció- és életerő-kijelző csak akkor jelenik meg, ha gond van – akik játszottak például a King Konggal, ismerhetik ezt a metódust.

A másik nagy truváj persze a látványvilágban rejlik, és az kihat a játékmechanizmusra is. Itt megint felidézhetem a fent említett demót. A játék első, tanító jellegű küldetése, Izland, itt ejtőernyős ugrást hajtasz végre egy John nevű újonccal, akinek bőrében a sorozattal most ismerkedők megte-

"A multi szabályai kicsit átalakultak, kicsit akciódúsabb lett az egész, de nincs kétségünk afelől, hogy most is zseniális lesz!"





A szibériai pályán egy hajóra kell feljutnunk – ha úgy tetszik, akár ilyen módon

Multi

A multiban jól teljesítő játékosok és csapatok új skinekhez, letölthető ingyenes jóságokhoz (fegyver, térkép) juthatnak hozzá.

hetik az első lépéseket (hisz elég ciki lenne Sam barátunkat ismét valami oktatópályán végigterelni). Célpont a jeges óceán, ennek felszíne alatt kell beúsznod az ellenséges bázis csatornájába, majd ököllel lyukat ütni a vékony jégpáncélon, és a többi már rutinmunka. A vízben egyébként verekedni is tudsz majd, sőt lesznek kemény mecscsek hó- és homokvihar közepette is. A tempózás mellett számos új mozgás és lehetőség is van, mint az elektromos vezetékek elvágása, ablak „lékelése" üvegvágóval, sarok mögül áldozat elkapása, és hasonlók. Mint említettem, lesz nappali akció is, így végre lekerül Samről a zöld „háromszem"; a pályák nagyobbak, mint eddig, és 180 NPC-modell gondoskodik, hogy ne hatos ikrek mászkáljanak mindenfelé. El ne felejtsem – megjelenik a szerelmi szál is: Enrica Villablanca, a JBA tagja, egy ökoterrorista, úgy tűnik, meglágyítja marcona hősünk szívét...

Jean-Claude haverunktól tanultuk ezt a mozdulatot

Újdonság, hogy lesz jó pár küldetés, ahol az AI vezérelte társaddal kell nyomulnod, ilyen például a szökés a börtönből is; a PR szerint igen jól sikerült a gépi intelligencia, az egyszerű parancsokat (osonj oda, tereld el az őr figyelmét stb.) intuitívan hajtják végre társaink. Sajnos ellenségeink is okosodtak, így ne lepődj meg, ha a kilőtt villanykörtét egyszerűen kicseréli valami barkácsbarát rosszarc... A hangok viszont a régiek, azaz Michael Ironside továbbra is aládörmög Samnek, és Don Jordan (Lambert), valamint Claudia Besso (Grimsdottír) is a régi szerepében játszik, a zenét pedig ezúttal egy egész team jegyzi, akik magukat „Behaviour Music" néven emlegetik.

„IDEJE, HOGY ÁTÉRTÉKELJÜK A JÁTÉKOKAT"

Az, hogy egy ilyen folytatást választottak a fejlesztők és kiadójuk, kézenfekvőnek tűnik, hiszen nyilvánvaló, hogy bármennyire is csavarják a dolgot új látvány- és játékelemekkel, csak rá lehet unni előbb-utóbb egy olyan stuffra, ahol mindezeket lepucolva mindig ugyanazt kell csinálnod: eljutni A-ból B-be, lehetőleg észrevétlenül. Ezzel együtt is elég bátor döntés a Ubisoft részéről ilyen próbatétel elé állítani a játékost, de az is igaz, nem csak a konzolok esetében beszélhetünk új generációról. Will Wright nyilatkozta nemrég a Wired magazinban (ebből az interjúból emeltem ki az alcímet is), hogy a fejlesztőknek felnőttnek kell tekinteni a mai nemzedék tagjait, akiknek a játék már nemcsak szórakozás, hanem a kreativitás, az önbecsülés és a problémamegoldás színtere. Az interaktív média épp abban segít, hogy mindenki kipróbálhassa, mi történik, ha egy szituációt más és más úton old meg, és ezzel felelős döntéshozásra késztesse és szoktassa őt. Ez tehát egy felnőtt játék lesz, de ne féltsünk tőle senkit, sőt ajánljuk mindenkinek, aki elég érett rá, hogy szembenézzen az élet nagy kérdéseivel. A nagybetűs ugyanis nem lányregény, ezt én, négy évtizeddel a hátam mögött nyugodtan állíthatom. Bárcsak lettek volna ilyen játékok az én ifjúkoromban is... no, de ez már egy másik sztori.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		90%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

A szériától megszokott remek látvány és izgalmas játékmenet, alaposan megcsavarva morális döntéshelyzetekkel, páratlan élményt ígér. Mellé kapunk még egy remek multit is - ha minden összeáll, nagyon örülünk.

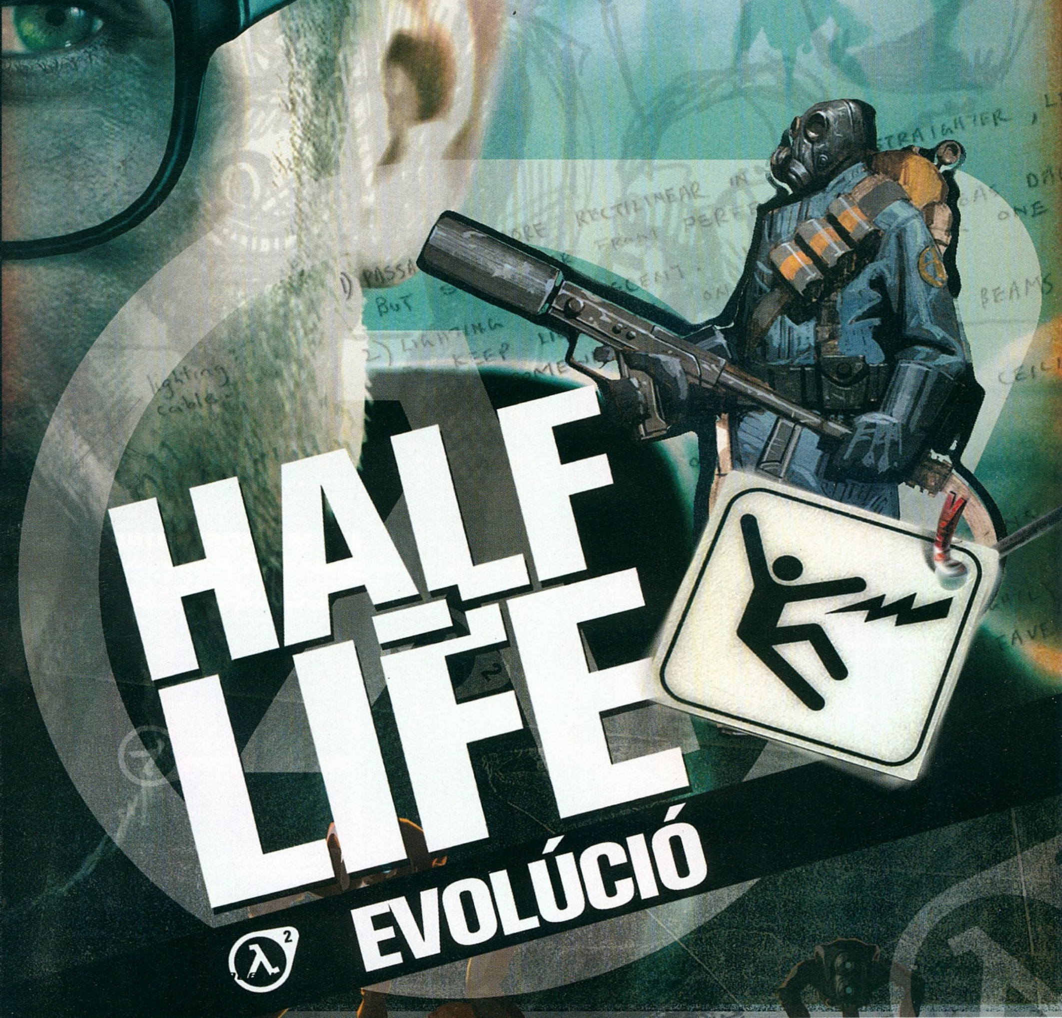
Kredenc

PRO: Audiovizuális örömök, a játékmechanizmus újdonságai, plusz a remekbeszabott multi

KONTRA: PC-n nem lesz coop, és társaink AI-ja egyelőre számomra picit kérdőjeles

2006. IV.

A Valve nagyszabású és kockázatos kísérletsorozatának első eredményei hamarosan kézzelfoghatóvá válnak. Nagyszabású, mert már a Half-Life 2 megjelenése óta tapogatóznak, egymás után megtéve óvatos lépéseiket a járatlan utakon, és kockázatos, mert a rajongóikon végrehajtott kísérletek könnyen a visszájukra sülhetnek el. Egyelőre a lendület folyamatos, úgy tűnik simán veszi a csapat a saját maga által állított akadályokat, és az evolúció megállíthatatlan. Ennek az evolúciónak a következő lépcsőfoka az Episode Two – méghozzá egy hihetetlen dolgokkal, két, akár teljes áron is eladható programmal kiegészített Episode Two. E tíz oldalon minden információt és képet összegyűjtöttünk a második Half-Life 2 kiegészítőről, a Portalról és a Team Fortress 2-ről – biztosak vagyunk benne, hogy élvezni fogjátok!



HALF LIFE EVOLÚCIÓ

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO

A Strider és D0g küzdelme az Episode Two talán leglátványosabb pillanata lesz

Episode Two

Akár tetszett az Episode One, akár csalódtál benne, teljesen biztos, hogy a folytatással meg leszel elégedve, hiszen tele van újítással, hosszabb játékidőt fog kínálni, és úgy tűnik, hogy végre a történet is beindul!

írta · Jatfield és Hancu

A külső szemlélő számára joggal tűnhet úgy, hogy volt honnan fejlődni, az első epizódot sokan inkább visszalépésnek tartották, mint új lépcsőfoknak felfelé. Még ha láthattunk is egy-két új játékelemet és grafikai trükköt, úgy tűnt, a fejlesztők megelégedtek a szükséges minimummal, és a játék nem volt olyan hosszú, mint amilyen szűkmarkú, miközben lelkendezve hirdették, hogy a fejezetekre osztott fejlesztés milyen előnyökkel jár mindenki számára, és hogy valójában már a Half-Life 3 első óráit tudhatjuk vincsesztereinken. A megosztott fogadtatás szerencsére nem törte meg a lendületüket, és az Episode Twoval végre valóban elérkezni látszik az ígéret földje, hiszen a forma mellett a tartalom is folytatáshoz méltónak ígérkezik.

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Rendhagyó módon az előző rész cliffhangerét, azaz azt a jelenetet, amiért tűkön ülve és főhősinkért rettegve várjuk a folytatást, nem maga az első epizód, hanem az annak befejezésével kiérdemelt apró Episode 2 kedvcsináló szolgáltatta. Míg a játékosként átélt befejezés más játékban akár lezárásnak is elment volna, a következő rész potenciális vásárlójaként addigi hű alteregónkat és Gordon csírázó vonzalmának tárgyát halálos veszélyben láthattuk, és tehetetlenül figyeltük, ahogy a szorgos kezünk munkája nyomán romba dőlt City 17 agresszorai a lázadókat követve a környező erdőket terrorizálják. Bizony, a folytatás a dolgok jelenlegi állása szerint sokkal sötétebb világba kalauzol bennünket, ezt támasztják alá a fejlesztők nyilatkozatai is, amelyekben azt hangsúlyozzák, hogy egyetlen főszereplő sem halhatatlan, és ezt érezni is fogjuk.

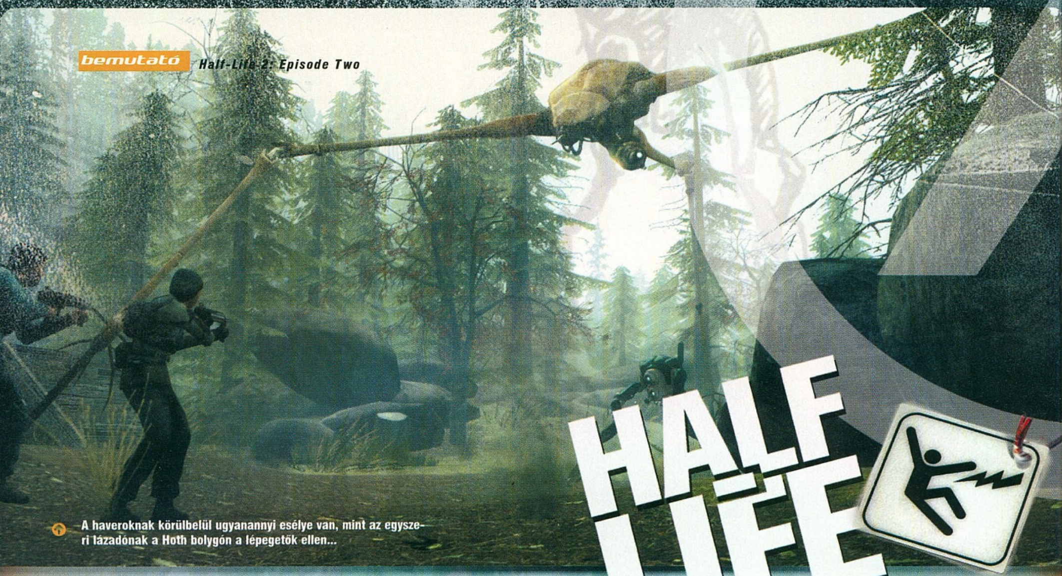
TEAMS

Az Episode One, illetve Two fejlesztését két teljesen különálló Valve-csapat végzi, előbbiek egyébként most vágtak bele a trilógiát lezáró Episode Three elkészítésébe.

A reménytelenség azonban nem teljes. Bár abban nem lehetünk teljesen biztosak, hogy Alyx sorsára fény derül-e a majd folytatásban (sőt a sorozatok dramaturgiáját ismerve valószínűbb, hogy erre csak a harmadik részben derül fény), az garantált, hogy végre némi betekintést nyerhetünk az ellenállás színfalai mögé. Talán még az éppen rejtélyes rakétaprojektjével foglalatoskodó Kleiner dokival is összefutunk majd, hogy leróhassa néhány tartozását bizonyos megválaszolatlan kérdések terén, biztos vagyok benne ugyanis, hogy nem véletlenül éreztük úgy az eddigiek során, hogy mindenki sokkal többet tud hősünknél. Kapóra jöhet ebben, hogy pajszeres hősünknek új bajtársa akad egy bölcs vortigaunt személyében.

FURCSA PÁR

Ha erre nincs is semmiféle garancia, azt már most biztosra vehetjük, hogy földön kívüli partnerünk, ha bájosságban nem is lehet méltó utódja, harci képességeiben vetekedik Alyx-szel. Ezúttal ugyan nem kapunk utunk teljes hosszá-



A haveroknak körülbelül ugyanannyi esélye van, mint az egyszeri lázadónak a Hoth bolygón a lépegetők ellen...

HALF-LIFE EVOLÚCIÓ

játékidejének legnagyobb részét. A City 17-t övező erdőkben is sokáig fogunk időzni, és nem csak a környezet, de a játék menete is nagy különbséget mutat majd a fent ecsetelthez képest.

Ahogy a terep korlátait ledobjuk, a lehetőségek horizontja is kitágul, legyen bár szó csatákról vagy csupán egyszerű helyváltoztatásról. Utóbbiban segítségünkre lesz egy új jármű is, amelyet ügyes kezű ellenállók építettek a rendelkezésre álló szűkös tartalékokból. Ennek megfelelően szépségverseny helyett jobb eséllyel indulna a járgány valamelyik ismeretterjesztő csatorna szeméttelepi barkácsversenyén, de hasznossága jóval felülmúlja szépségét. Nem csak villámgyorsan közlekedhetünk vele a túlélők bádogtelepei között, de akár utast is szállíthatunk, sőt ütközőjét a legkeményebb támadók ellen is hatásos fegyverként használhatjuk majd, bízva abban, hogy a találkozás után a kerekeink alá kerülnek, és nem a szélvédőnk elé, hogy még néhány utolsót karmoljanak képünkbe. Ilyen ellenfelekből pedig minden

Fizika

Az Episode Two-ban kétszer annyi fizikára épülő fejtörő lesz, mint az első kiegészítőben, sőt, az egész széria legösszetettebb feladatát is itt kapjuk meg.

ra kísérőt, de a második epizód egyik új helyszínén, az antlionok földalatti fészkében kimutatják foguk fehérjét az eddig legfeljebb kiszolgáló személyzet szerepében tetszelgő vortigauntok, és a sorozat első részében megismert villámcsapást megelőző fényjáték ezúttal ellenfeleinket készteti azonnali fedezékkeresésre. A szűk járatokban el is kél majd a segítség, antlionok tucatjaival kell egyszerre felvennünk a harcot, akiket a fészkük megbolygatása felett érzett dühük mellett eddig ismeretlen fajták is erősítenek. Ilyenek például a világító potrohú harcosok, akik elestükkor savas vérükkel terítik be az óvatlan játékost, abba pedig már belegondolni sem merünk, hogy mire képes a szintén kísérteties fényben ragyogó nagyobb, szó szerint királynői kiadás...

A barlangászás minden bonnyal hangulatos része lesz, mégsem ez adja a második epizód

„A Episode Two-val kapcsolatban az egyetlen negatívum, hogy a Valve természetesen elhalasztotta, 2007 elejére..."

Hunter

A különféle Valve alkalmazottak által egyébként meglehetősen szűkmarkúan osztogatott információk közül kitűnnek az egyetlen bizonyosságot nyert új ellenféllel kapcsolatos lelkendező nyilatkozatok. A majd két és fél méterre nőtt Hunterektől lesz félnivalónk, ugyanis nem csak erősek és intelligensek, de bárhova képesek követni a játékost (utána másznak szűk csövekbe, és ha bátortalanul is, de az épületeket is képesek felderíteni), és hogy ne legyenek kétségeink szándékaik felől sem, kifejező „arcot" is kaptak a designerektől, melyre egyetlen pillantást vetve megtudhatjuk, hogy mennyire akarnak eltenni bennünket láb alól. Ezen felül antennájuk is van, mely égnek áll, ha kutatásunkra indulnak, ráadásul fajtársaikkal és Strider testvéreikkel vérfagyasztó üvöltéseket hallatva kommunikálnak – pontosabban hívják azokat, ha esetleg valahol egy legyőzhetetlennek tűnő pajszeres fickóval futnak össze. Szép kilátások!

nagyobb létszámban képviseltetik magukat. A nagyobb fenyegetéshez hála az ellenállók találékonyságának – vagy talán enyves kezének – egy új fegyver is jár, ami megkönnyíti majd a dolgunkat. Az elmésen Strider-irtónak elnevezett tapadóakna a hatalmas robotok testére juttatva megcsapolja azok energiatartalékait, jelentősen le-

Van két másodpercünk kinyírni ezt a Huntert, aztán megérkezik a pajtija a rönk mögül...

kormánymozdulatra fog jutni, a combine ugyanis a régi ismerősök hada mellett új katonát is felsorakoztat seregében, a huntereket, akik ellen csak járgányunk bukókeretének védelmében érezhetjük magunkat viszonylagos biztonságban. Ezek a háromlábú rettenetek pedig csak az előfutárai nagyobb testvéreiknek, a Stridereknek, akik a város falain kívül is hasonlóan lenyűgöző mértékű pusztítást képesek véghezvinni, mint amit már megtapasztaltunk korábban, ráadásul

Fizika

A HL2-fizika még jobb lett: itt már egész épületek, kis túlzással fél pályák dőlhetnek össze a mi vagy ellenfeleink cselekedetei nyomán.

csökkentve a leküzdésükhöz szükséges muníció mennyiségét. Ezzel folytatódik is az előző epizódban felbukkant trend, miszerint fegyvereink számának folyamatos bővítése helyett azok – és itt főleg a gravity gunra gondolnak – újabb felhasználási módjaira helyezik a hangsúlyt a fejlesztők. Ha pedig már említésre került Gordon svájci bicskája, nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy a jól ismert fejtörők is visszatérnek, sőt, az ígéretek szerint minden eddiginél ötletesebbek lesznek.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Ehhez pedig elengedhetetlen a már eddig is ragyogóan teljesítő fizikai alrendszer fejlesztése, amiben egy korábbi Weta alkalmazott keze is benne van, és aminek hála immár nem csak a pályatervezők által előre megszabott helyeken törve és repedezve adják át magukat a tárgyak és épületek a fizika szabályainak, de egyes objektumok alakjukat is veszthetik majd. Bizony, a fejlődés akkor sem áll meg, ha epizódokat kapunk újrasorszámozás helyett, sőt a fejlesztők munk rácsodálkozni, de az új részecske-rendszernek, melynek hála nem csak a TF2 lángszórója lesz méltó a korhoz, továbbá a motion blurnek és a mélységélesség szimulálásának hála bőven lesz min álmélkodni a növényzeten és a távoli horizontokon túl a külső helyszíneken is. Bízzunk benne, hogy a többprocesszoros rendszerek most debütáló támogatása nem annak a jele, hogy az ilyen látványnak az ára is hasonló lesz, és a Valve nem szakít az eddigi hagyományaival a skálázhatóság terén.

Hybrid

Az új, szemétből összerakott jármű, a Hybrid a játékidő felében lesz társunk. Bármelyik lázadót beültethetjük a gépágyú mögé, de vezetni nem tudnak.

ÖSSZEGZÉS

Úgy tűnik, ezzel az epizóddal a legelégedetlenebbeket is visszacsábíthatja a Valve, hiszen végre megkapjuk a kívánt változatosságot, sőt a játékidő is növekszik az előző részhez képest. Mindennek persze ára is van, és ha még néhány plusz dollárt könnyen ki is fizetünk, a hátralévő várakozási időt nehezebb lesz kibírni. Különösen, ha a múltbéli tapasztalatok ellenére bíztunk az eddigi becslésekben, amikor az epizodikus ütemezés felett lekendezve ez év végét jelölték meg végső dátumként. Sajnos ez tévesnek bizonyult, 2007 tavaszáig kell várnunk arra, hogy bebizonyosodjon, vajon terem-e a türelmetlenség is rózsát...

A Hunterek már a spájzban vannak! De legalábbis az előszobában...

egyenesen a közkedvelt next-gen jelzővel illetik a második fejezetet hajtó verzióját a motornak. A folyamatos optimalizációnak és csiszolgatásnak hála nem csak az eddigitől eltérő környezetek megjelenítésére lett képes a Source, amit jól példáznak az erdei jelenetekről eddig kiadott képek is, de a már jól ismert elemek is újra szájtátásra késztetik majd a játékosokat a készítők elképzelései szerint.

Új megvilágítási és árnyékolási rendszer is került a játékba, melynek hála immár a tárgyak és szereplők akár több, a fényforrásra dinamikusan reagáló, selymes szélű árnyékot táncoltathatnak szakállas hősünk elemlámpájának fényében. Erre leginkább a bogarak fészkében lesz alkal-

PORTAL™

Portal

Az egyetemi diplomamunka alapján készülő Portal tulajdonképpen egy logikai játék lesz, melyben a pályakészítők által kifundált helyzeteket kell megoldanunk egy teleportok teremtésére képes "fegyverrel".

Gordon Freeman kalandjainak folytatása és a majd egy évtizede várt multiplayer csoda mellett kapunk még egy extra meglepetést is az Episode 2-vel, ez pedig a Portal névre keresztelt logikai-ügyességi játék. Az alapötlet egyszerű: adott az ASHPD nevű kis szerkentyű, amivel portálokat tudunk létrehozni, „kilőni", mint egy fegyverrel. Egyszerre mindig egy bejárat (kék) és kijárat (narancssárga) portál létezhet, amiken a Preyhez hasonlóan nemcsak átugorhatunk, de át is látunk. Hősünk (akiről egyelőre csak annyit tudni, hogy nőnemű, és később alighanem feltűnik majd az Episode 3-ban) a szerkentyűt kifejlesztő katonai cégnél dolgozik, és küldetése a cucc prototípusának tesztelése az elé állított agyafúrt akadálypályákon.

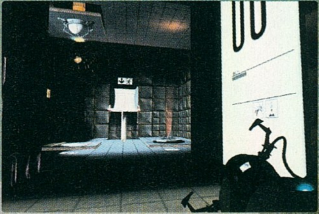
Az alapeset: jussunk át a szakadékkal kettészelt terem túlsó végébe. A megoldás nem túl bonyolult: lövünk egy bejáratot magunk mellé a falba, és egy kijáratot az akadály túloldalára. A dolog ott kezd bonyolódni, amikor ránk meredő automata fegyvereket kell eltenni az útból (alá küldünk egy bejáratot, amibe belepottyan, és egy semleges helyre tett kijáraton esik ki, ahol már nem fenyeget minket), vagy a gravitációt kell bevonni a játékba (a plafonra tett kijáratból kipottyanva, még zuhanás közben lövünk magunk alá újabb bejáratot...), és így tovább. Az egyszerű alapötletből a végtelenségig agyonbonyolított, logikát és gyors reakciókat igénylő szituációkat lehet felépíteni. Mindezt a Source motor legendásan jó fizikai modellezése szolgálja ki, és ad körítésnek kicsit Tron-hangulatú, steril grafikát.

Gabe Newell elmondása szerint a Portal valójában egy kísérlet, és egy új játékmechanizmus tesztelésére hivatott (annak idején, a Half-Life 2 fejlesztése alatt is volt jó pár hasonló minijátékuk a gravitációs fegyverre hangolva, de azokat csak házon belül használták), amit pozitív visszhang esetén viszontlátunk majd későbbi Half-Life játékokban. Azon túl, hogy a Portalból könnyen válhat kultuszjátékká a logikai játékok kedvelőinek körében, lelki szemeim előtt máris megjelent egy Portal-technológiára alapozott deathmatch-játék, ahol egymás útjába, vagy a lába alá küldött portálokkal boldogítják egymást a résztvevők...

Lopott térkapuk?

Aki a portálok láttán rögtön Prey-lopást kiált, ezúttal messze jár az igazságtól. Nemcsak azért, mert már jóval Prey előtt is léteztek portálok FPS-ekben (Az Unrealben, a Quakeben, sőt már a Doomban is!), vagy mert itt a portálokat maga a játékos hozza létre – a fő ok az, hogy itt a lopás sokkal egyértelműbb helyről történt, méghozzá a Nabracular Drop című 2005-ös freeware játékból. A Valve becsületére szóljon, hogy a Drop készítőit (három diák a DigiPen játékfejlesztői főiskoláról) leszerződtette, akik most a világ egyik élvonalbeli stúdiójában, profi háttérrel és kollégákkal megtámogatva készíthetik el a nem hivatalos folytatást.

Az ajtó kinyitásához itt a dobozokat kell a megfelelő helyre eltrükköznünk



TEAM FORTRESS 2

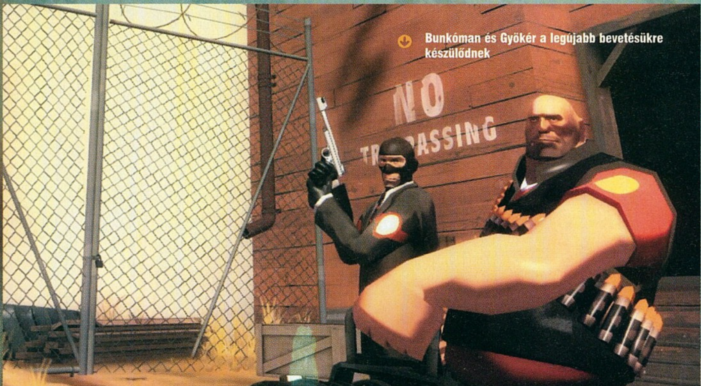
team fortress 2

Az ősidők óta készülő Team Fortress 2 jövő tavasszal végre tényleg megjelenik. Igaz, sokban már nem emlékeztet elődjére, hacsak az eltérő kasztokat és az FPS-nézetet nem vesszük ide; de sebaj, ez a verzió rendkívül mókásnak tűnik!

A Team Fortress 2 a játékipar egyik igazi Loch Ness-i szörnye, már-már olyan, mint a Duke Nukem Forever. Mindenki beszél róla, az idők hajnala óta létezik (legalábbis a pletykák róla és homályos utalások rá különféle fejlesztői interjúkban), igazi kultusz alakult ki körülötte, de valójában senki nem látta, és senki sem lehetett biztos benne, hogy létezik-e. Egészen mostanáig. Néhány hete ugyanis Gabe Newell bejelentette, hogy egy évtizednyi várakozás után a legendás játék a Half-Life 2 Episode Two multiplayer komponenseként látja meg majd a napvilágot – és teszi kihagyhatatlan vételté a csomagot minden magára valamit is adó játékos számára.

TÖRTÉNELEMÓRA

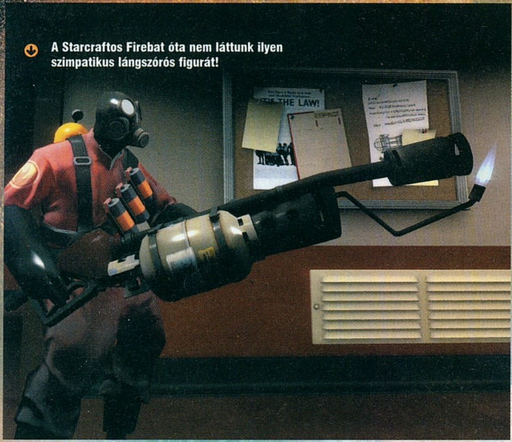
Történetünk kezdete 1996-ra datálódik, amikor mai legfiatalabb olvasóink még a csattogós falepkét tologatták a játszótéren, az idősebbek pedig egy 3Dfx Voodoo 1 kártyáról álmodoztak, és azon morgolódtak, hogy 8 MB-ra kéne bővíteni a PC-jük 4 MB memóriáját. Ezekben az ódon időkben adta ki három lelkes ausztrál programozó (név szerint Robin Walker, John Cook és Ian Caughley) a Team Fortress nevű modot Quake 1 alá. A mod merőben újszerű játékélményt adott: egyenkatonák helyett különféle tulajdonságokkal bíró kasztok képviselői irthatták egymást a pályákon, ahol a csapatjáték is kiemelt szerepet kapott. A mod óriási sikert aratott (nem kis része volt a mai egyik legfontosabb játékipari trendnek számító modolási mánia elindításában); akkorát, hogy a készítő trió elhatározta, a folytatást már önálló, pénzes játékként fogják elkészíteni.



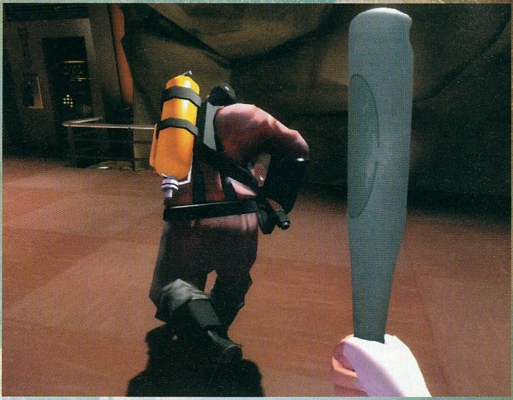
Bunkóman és Gyökér a legújabb bevetésükre készülődnek

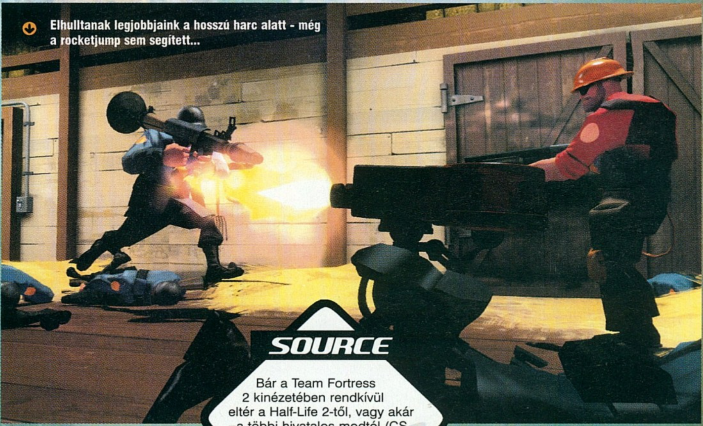
TF Evolúció

Miután a készítő trió a Valve berkein belül kezdett el tevékenykedni, a Team Fortress Quake mod fejlesztését lelkes rajongók vették a kezükbe. Az eredeti modból a legutolsó verzió a '98 végén megjelent 2.9-es volt, amit még évekig népes játékostábor nyúzott – és aminek a halálát a Quake forráskód nyilvánossá tétele okozta (ezzel ugyanis végzetesen elszaporodtak a csaló programok). A Team Fortresst másoló modok hamar megjelentek más népszerű FPS-ekhez is: a Fortress Evolution Quake 3 alatt, az Enemy Territory Fortress, illetve az Unreal Fortress a nevükből nehezen kitalálható módon Enemy Territory, illetve Unreal Tournament alatt hívta életre jól megismert játékmenetet. Jelenleg is zajlik a Fortress Forever (Half-Life 2), illetve a Quake 4 Fortress fejlesztése – kíváncsiak vagyunk, vajon képesek lesznek-e labdába rúgni az igazi Team Fortress 2 mellett...



A Starcraftos Firebat óta nem láttunk ilyen szimpatikus lángszórós figurát!





Elhulltanak legjobbjaink a hosszú harc alatt - még a rocketjump sem segített...

SOURCE

Bár a Team Fortress 2 kinézetében rendkívül eltér a Half-Life 2-től, vagy akár a többi hivatalos modtól (CS, DoD), ez alatt is a sok mindenre képes Source motor dolgozik.

Ekkor jött be a képbe Gabe Newell, az akkor éppen játékipari guruvá váló milliomos ex-Microsoft-menedzser, aki leszerződtette a csapatot Valve nevű új cégébe. A srácok először grafikailag kipofozták és átírták a Quake modot Half-Life alá (ez volt a Team Fortress Classic), majd újra nekiálltak a Team Fortress 2-nek. Az első információk a korát messze megelőző játékot engedtek sejtetni: sokrétű, egymásra épülő kasztok, különleges funkciókkal bíró parancsnok, beépített hangkommunikáció, realisztikus sérülésmodell, valósághű militarista hangulat, fantasztikus, sosem látott technikai megoldások (szájszinkron, a távolabbi objektumok poligonszámának dinamikus csökkentése)…

Az 1999-es E3-on a játék megnyert egy kazal díjat, aztán mintha elvágták volna, semmi hír nem érkezett róla hét hosszú évig (eltekintve egy rövid közleménytől 2000-ben, amiből kiderül, hogy a játékot új motor alá írják át – ez nyilván az akkor még titokban készülő Source volt –, és ezért bizonytalan ideig késik a megjelenése). Időközben megjelent a Counter-Strike, a Battlefield, a Day of Defeat, az Enemy Territory; megszületett a multiplayer FPS-ek csapatjátékra és kasztokra alapozó alműfaja – a Team Fortress 2 anélkül teremtett divatot, és hívott életre egy új játékstílust, hogy egyáltalán megjelent volna!

ÚJRATÖLTVE

Az újjászületett Team Fortress 2-re áll a mondás, miszerint az anyja se ismerne rá. A realisztikus grafikát képregény- vagy inkább karikatúraszerű, nagyon hangulatos, stilizált, viccesen eltúlzott látványvilág vette át, a hasonló próbálkozások idegesítő 2D-s atmoszférája nélkül – talán a Toy Story filmek képi világára emlékeztet legjobban. Ez a grafikai megoldás (amellett hogy nekünk szubjektíve nagyon tetszik) a játékmenetre is jó hatással van: mivel az egyes kasztoknak már a sziluettje, illetve a mozgása is nagyon jellegzetes, könnyű lesz már nagy távolságból azonosítani, kit is látunk – ez pedig mindenképpen a taktikus játékmenet felé tolja el a hangsúlyt. A Source motor új bevilágítási rendszere remekül vizsgázik a játékban, a grafikával és a sebességgel biztosan nem lesz gond…

KASZTOSODÁS

…no de mi a helyzet a játékmenettel? A játékmódokról, célokról, pályatípusokról, létszámli-

"A teljesen rajzfilmszerű grafikát kapott Team Fortress 2 az eddigi legvidámabb multiplayer FPS-nek ígérkezik!"

Pályák

A Team Fortress 2 helyszínei az egész designhoz méltó módon kicsit őrültek lesznek; farmok, őrült tudósok fészkei, lepukkant gyárak és hasonlók várhatók.

mitről, az esetleges online ligákról egyelőre nem sokat tudni, annál többet a játék lelkét jelentő kasztok (kilenc van belőlük összesen) jellegzetességeiről.

A mérnök (Engineer) kaszt erőssége az automata lövegek telepítésében rejlik, ebből fakadóan a védelem terén fog igazán nagyot alakítani, a szerkentyűi nélkül viszont nagyon gyenge, szinte semmi ellenállást nem képes kifejteni. A nehézfegyveres (Heavy trooper) nevéhez hűen brutális tűzerejű sorozatlövővel jár-kel – azaz inkább csak vánszorog, hiszen a hátulütője a lassú mozgás. A felderítő (Scout) éppen ennek az ellenkezője: hihetetlen sebességgel (némi túlzással élve állandó bullet time effekt alatt) szaladgál, de csak közelharci fegyvere van (egy helyes kis baseballütő), így a gyorsasága ellenére is extrém jó reflexeket és hidegvért igényel. Megint teljesen más stílust képvisel a kém (Spy), a rejtőzés nagymestere, aki mozdulatlan helyzetben képes akár teljes mértékben láthatatlanná válni, hogy aztán az arra járó szerencsétleneket megkéselje. A mesterlövész (Sniper) a műfaj-

Az alapítók

Vajon mivel foglalta el magát az eredeti Team Fortresst készítő trió az elmúlt fél évben? Ian Caughley a TF Classic után kilépett a játékiparból, és hazaköltözött Ausztráliába. Walker a Half-Life 2-n dolgozott design-

Az eredeti TF2 még nagyon másként festett...

erként, míg a Team Fortress 2 hibernált állapotban volt, illetve az Episode 1 projektvezetője volt; Cook pedig a Steam fejlesztésében vállalt szerepet programozóként. Ők ketten most természetesen ismét a TF2 munkálatait vezetik, Caughley pedig eredeti szakmájában, repülőgép-mérnökként dolgozik.

Bemutatjuk a világ legnagyobb, puskára szerelt távcsövét!

"Bár az összes kaszt szerepelt az eredeti TF-ben is, új képességeik miatt mindenkinek fognak meglepetéseket okozni!"

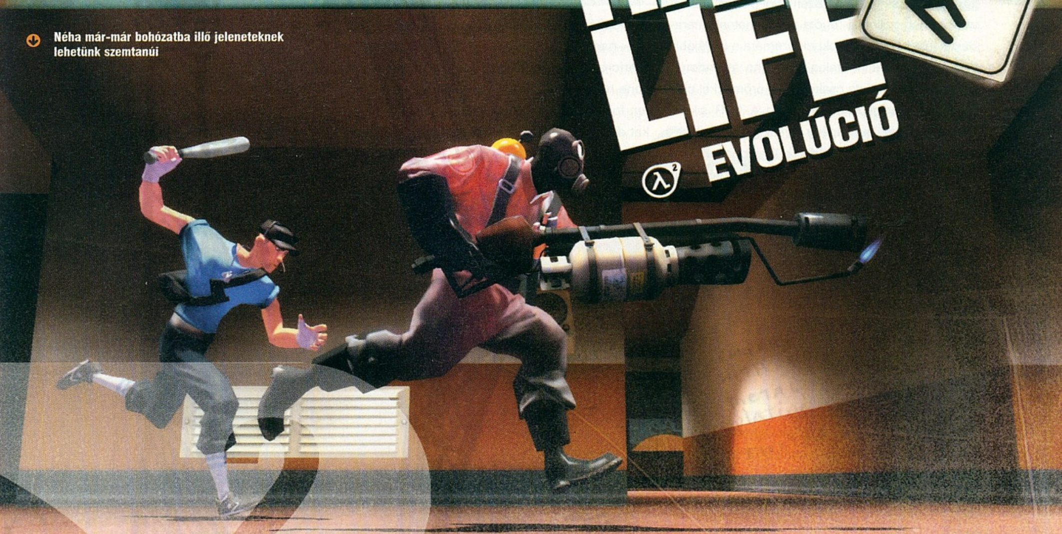
ban szokásos szerepét játssza: jól elrejtőzik, majd erős zoommal felszerelt fegyverével a biztonságos távolból osztogatja a fejlövéseket. A robbantási szakértő (Demo man) ereje a gránátokban, és a távolról detonálható, barátságos TNT-csomagokban

rejlik, a lángszórós (Pyro) kaszt pedig talán nem is szorul különösebb magyarázatra. Az orvos (Medic) gyógyító és feltámasztó képessége szintén nem új a multiplayer FPS-ek világában, láttunk már ilyet mindenhol. Még az alap tucat-katona (Soldier) is kiemelkedik valamivel a többiek közül: ez pedig nem más, mint a jó öreg rocketjump (újszülötteknek: felugrunk, magunk alá pörkölünk a rakétavetővel, és a visszarúgásnak hála hatalmas ugrássá változtatja a manővert) képessége.

AZ ÉV JÁTÉKA?

Természetesen Év játékáról beszélni a Half-Life 2 Episode Two esetében még igencsak értelmetlen – egyrészt ugye még csak szeptember van, másrészt még csak előzetes demók és mozik léteznek a játékból, harmadrészt csak jövő év elején jelenik meg, tehát a 2007-es mezőnyben kell majd helyt állnia.

Az viszont biztos, hogy bármikor is jelenik meg, a Team Fortress 2-vel és a Portallal felturbózva (és állítólag ugyanolyan barátságos áron, mint az Episode One) az év legjobb vétele lehet (konzolon, ahol az alap Half-Life 2-t, és az Episode One-t is hozzácsomagolják, meg aztán főleg). Aztán lassan jöhet az új, eget-földet rengető Valve-bejelentés, mert azt nemigen hisszük, hogy az egész csapat az epizódokon, meg az ilyen TF2-Portal szerű "apróságokon" dolgozik...



Néha már-már bohózatba illő jeleneteknek lehetünk szemtanúi

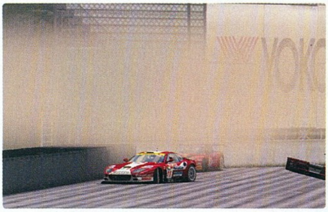
GTR 2 FIA GT RACING GAME

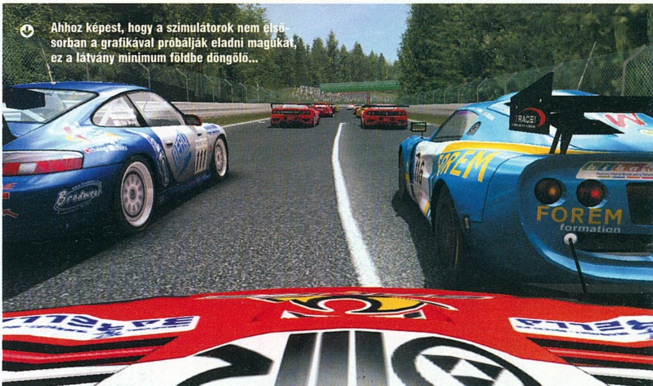
fejlesztő > Simbin Entertainment kiadó > 10tacle Studios
web > www.gtr-game.10tacle.com írta · Rbaly

A svéd Simbin stúdió az EA-féle F1 2002-höz készített GT moddal robbant be a köztudatba. 2003 júniusában alapították meg saját cégüket, amely mintegy 70 főt számlál, köztük több, a motorsportokban is jártas munkatárssal. Első játékuk, a GTR 2004-ben jelent meg, majd a GT Legends követette tavaly. Mindkét program elnyerte a játékosok és a szakma tetszését, ám a srácok nem ültek a babérjaikon, és idén már a GTR folytatásában száguldozhatunk tovább.

Sportautók, versenyzés, szimuláció: kulcsszavak, melyre minden jobb érzésű férfiember felfigyel. Számítógépeken a benzingőz megszállottjai régóta nem lehetnek maradéktalanul boldogok, sokunk számára a legfájóbb pont az, hogy a hivatalos F1 licenc átvándorolt konzolokra, és szinte csak arcade örömökkel csillapíthattuk étvágyunkat. Azonban a GTR sikere megmutatta, mekkora igény van az igazi, a valóságot a lehetőségekhez mérten a legjobban visszaadó száguldozásra PC-inken. Ezt látva próbáltak reagálni a rivális cégek is: a Toca sorozat javulgatott és javul, Colin bátyó következő, Drift alcímet viselő kalandja ígéretesnek tűnik, ám a svédek szintjét valószínűleg még egy ideig nem fogja senki megütni, csak ők maguk. Most itt a király folytatása, helyezzük is a meghajtóba a korongot…

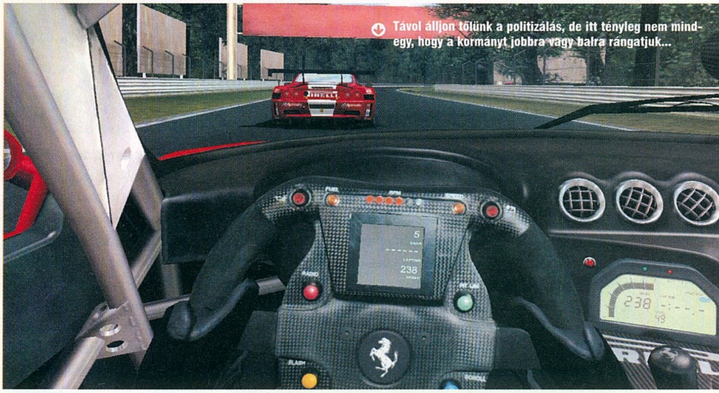
A telepítés után újraindítás nem szükséges, mivel – nagyon helyesen – kivették a programból a Starforce védelmet. Start! Az intró, az aláfestő zene nagyon kellemes, s mindez a kezelőfelületen folytatódik. Én vallom, hogy egy játékon sokat dob vagy ront, hogy mi, és milyen minőségben szól alatta, legyen szó akár csak a menüről. Itt ez alapból remek, tipikusan az, amikor nem tudod megfogalmazni, mi lett volna a jó ide, de ők az én ízlésem alapján beletaláltak. Kezünkbe kapván az irányítást opciók, gombok tengere várja az újonnan érkezőket. Ami rögvest szembeötlik, az a rengeteg versenyszám. Mielőtt ezekbe belevetjük magunkat, ejtsünk szót a beállítási lehetőségekről – én alapból mindig a konfigurálásban szoktam elsőként elmerülni –, a többi még várhat. Külön dicséret illeti ennek a résznek is a megvalósítását, logikusan van felépítve, és minden, amit el tudunk képzelni, állít-




Ahhoz képest, hogy a szimulátorok nem elsősorban a grafikával próbálják eladni magukat, ez a látvány minimum földbe döngölő…

MI SZEM-SZÁJNAK INGERE

Nem kevesebb, mint 144 (!) bestia volánja mögé pattanhatunk be, a teljesség igénye nélkül álljon itt egy kivonatos lista az ínyencségekről: Ferrari 360, 550, 575, Maserati MC12, BMW M3, Z3, Lamborghini Murcielago, Chrysler Viper, Porsche 911, Nissan 350Z, Lotus Elise, satöbbi. Őket 34, a GT bajnokságban szereplő, az eredeti megfelelőjükhöz a megszólalásig hasonlító pályán hajthatjuk, s borzolhatjuk csapatvezetésünk és versenyzőtársaink kedélyeit tehetségünkkel. Egyes számok kicsit csalókák, mert egy adott bajnokságban egy autótípust több csapat is használ, továbbá a helyszínek rövidebb szakaszai nem jelentenek teljesen új aszfaltcsíkot, ám ezzel együtt is több mint kielégítő a választék. Mintegy 142 „challenge" versenyen és 40 bajnokságon keresztül róhatjuk a köröket napestig. A játék gerincét maga a hivatalos FIA


Távol álljon tőlünk a politizálás, de itt tényleg nem mindegy, hogy a kormányt jobbra vagy balra rángatjuk...

Nem mondhatni, hogy őrült lökdösősés lenne a dobogós helyekért...

GT bajnokság képezi, amiből a 2003-as és 2004-es szezon került be teljes egészében, de egyéb GT kategóriákba is betekintést nyerhetünk, valamint számtalan kupába, kisebb bajnokságba.

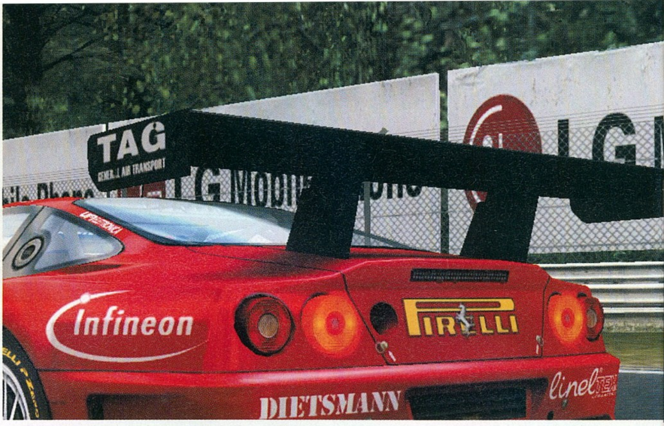
Kezdőknek és profiknak egyaránt tanácsos elsőként az egyik újdonsággal, a Driving Schoollal foglalkozni. Előbbieknek kitűnő oktatóprogram, hogy meg tanulják uralni a kezükbe adott erőt, a vezetési sajátosságokat; utóbbiaknak a zárt bajnokságok, versenyek miatt kell betérniük, mert minden alkalommal, amikor az oktatót elverjük, arany sebváltót kapunk, s ezek, bizonyos mennyiségek elérése után megnyitják a kezdetekben nem elérhető extrákat. Mindezt megfejelték még azzal, hogy a bónusz bajnokságok teljesítéséért is osztja a program a finomságait új pályák képében, tehát a hosszú szórakozás garantált. Single Player módban az oktatáson túl indulhatunk az óra ellen (Time Trials), gyakorolhatunk szabadon ható. Grafika, hang, gombkiosztás, segédletek, szimulációt befolyásoló tényezők, miegymás. Célszerű elsőként a kormányt kalibrálni; billentyűzettel is el lehet boldogulni úgy-ahogy, de egy szimulátort így kezelni szentségtörés, nagyjából olyan, mint esernyővel zuhanyozni. Nem óhajtok senki pénztárcájában vájkálni, de kamatostul meghálálja a játék, ha kormánnyal állunk neki. A kontrollereket szintúgy megfelelően kezeli a program, én egy Xbox360-gamepaddel is kipróbáltam, és egész jól kordában tudtam tartani vele a lóerőket. A szimuláció szintjét, a segítségek fajtáját a Realism alatt ki-ki a maga szintjéhez lőheti be, melyek menet közben az F billentyűkkel is változtathatók. Én a Damage Sensitivity opciót 200%-ra állítottam, hogy a Flatout után hamar visszaszokjak a tisztes, ütközésmentes vezetésre. Mazochisták a gumikopást, és üzemanyagfogyasztást is felgyorsíthatják akár a normál érték hétszeresére...

TrackIR

Elődjéhez hasonlóan a GTR2 is támogatja a TrackIR nevű kütyüt, ami a felhasználó fejmozgását követi 3D-ben, és viszi be a játékba az adatokat.

FIA GT

A GTR által feldolgozott versenysorozat, a FIA GT nem tekint vissza olyan patinás múltra, mint például a Forma-1; 1994-ben indult útjára BPR Global GT Series néven (a rövidítés a három alapító, Jurgen Barth, Patrick Peter és Stéphane Ratel neveiből áll össze). A kezdeti évek vegetálása után '97 hozta el az aranykort, amikor az Eurosport elkezdte közvetíteni a futamokat, és a versenyek rögtön tízmilliókhoz jutottak el szerte Európában. A népszerűséget tovább növelte, hogy hamarosan olyan autógyárak szálltak be a versenybe, mint a Mercedes-Benz, a Porsche, a McLaren és a Lotus. Miután a Mercedes, később pedig a Chrysler-féle Viper autók totális dominanciája kicsit unalmassá tette a versenyeket, 2004-ben két alosztályra, a GT1-re és GT2-re bontották a sorozat indulóit. Ez nyerő ötletnek bizonyult, a versenyek azóta izgalmasabbak és népszerűbbek mint valaha. A címvédő bajnokok jelenleg Gabriele Gardel egy Ferrari 550 Maranello nyergében (GT1), és Marc Lieb, egy Porsche 911 GT3-RSR kormányánál (GT2).



(Open Practice), összedobhatunk egy gyors menetet (Race Weekend), belevághatunk bajnokságokba (Championships) és megszállottságunkról tanúbizonyságot téve 24 órás örömökre is adhatjuk a fejünket (24 Hour Races). Utóbbit okosan kivitelezték, mivel menet közben bekapcsolható segítségként a robotpilóta, hogy folyó ügyeinket kultúráltabban oldhassuk meg, mint azt a pilóták szokták olykor.

CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ EGYEDÜL...

iután beállítgattunk minden kallantyút, bizgentyűt és a hangerőt is a szomszéd tűrésküszöbének határára lőttük be, felbőghetnek a motorok! Bármelyik módot is választjuk – a Driving School kivételével –, mindig a garázs fogad a pálya betöltése után. Nagyon tetszett, hogy olyan apróságokra is figyeltek, mint a pilótaülés állíthatósága. Versenygépünkhöz beállítások alapból nincsenek ugyan, de a netről elérhetőek különböző setupok, ha valakinek nincs kedve ezekbe jobban beleásni magát (érdemes azért beletanulni kicsit). Mindenről megfelelően informál minket a boksz: a várható időjárásról, pályahőmérsékletekről, az ellenfelek idejéről stb. A kigurulás az aszfaltcsíkra nálam álleejtős jelenetet okozott: gyönyörűség, a feljavított, DX9-et támogató Gmotor 2 engine igazán kitesz magáért. A cockpit az utolsó csavarig hű mása az igaziaknak, a pilóta mindent lekövet, amit mi teszünk: sebességet vált, a lábaival zsonglőrködik, egyedül csak a szitkozódásunkat nem utánozza... Külső nézetbe kapcsolván maga az autó az utolsó kis hajlatáig ragyogóan néz ki, természetesen tökéletes mása az eredetinek. Az ember szinte direkt szenved a külső nézettel, de akkor is úgy vezet,

csak, hogy legeltethesse a szemét az autóján. A környezetet sem hanyagolták el, a pálya részletgazdag, minden apróság a helyén van az utolsó lámpaoszlopig, a rázókövek aktív részei az aszfaltnak, nem csak „más színű beton" funkcióban vannak jelen, s az egész látványvilág esőben viszi be a kegyelemdöfést. Az i-re a pontot a hangeffektek teszik fel. Minden tökéletesen szól, hála a profi digitalizálásnak, tökéletes atmoszférát teremt, így az utcán sétáló emberek könnyen kapdoshatják a fejüket, hogy hol repeszt egy Ferrari, vagy épp ki karambolozott. Hivatalos licenc lévén, minden verseny az aktuálisan életben lévő szabályok és formalitások szerint zajlik, felvezető körrel, boxutcai sebességkorlátozással, mindennel. Aki ismeri a sorozat sajátosságait, nem fog meglepődni például azon sem, hogy a győzelmeit súlybüntetéssel „jutalmazza" a gép, elkerülendő azt, hogy egy versenyző, vagy istálló domináljon végig a szezonban – ami például sok F1-es évad szomorú sajátja.

H. ROOS

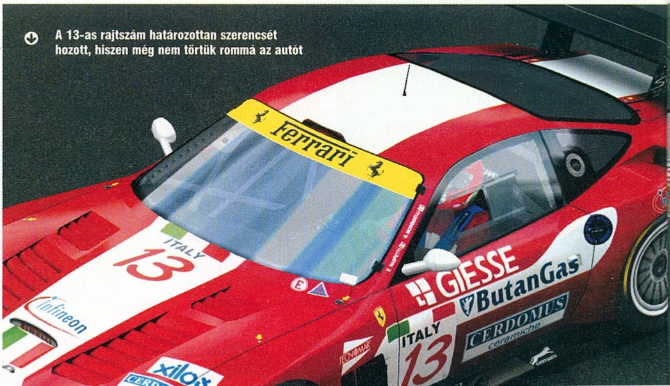
Henrik Roos, a SimBin elnöke egymás után háromszor nyert bajnoki címet a 200, 2001, 2002-es svéd GT bajnokságban!

...ÉS TÖBBEDMAGUNKKAL

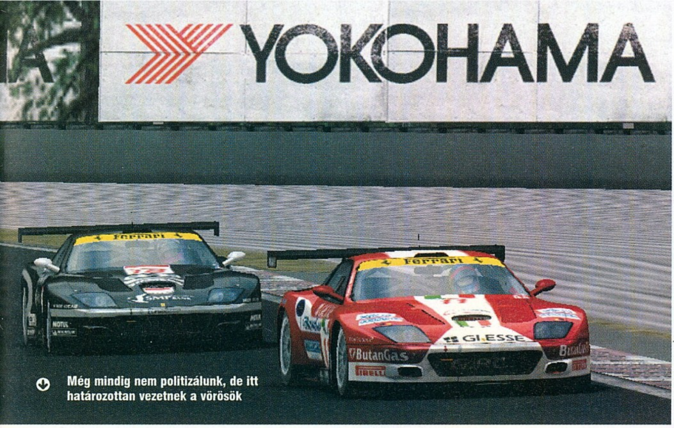
Az online részt szintén csak dicséret érheti. Mind helyi hálóban, mind interneten összemérhetjük tudásunkat barátainkkal, vagy idegenekkel. Nem kevesebb, mint 28 fő vehet részt egy versenyen, amit nem kell külön hangsúlyoznom, milyen izgalmas tud lenni. Minden beállításra, kikötésre lehetőségünk van a neten, semmiben se butították a játszhatóság kedvéért – akár a 24 órás futamra is rávehetjük társainkat. Továbbá jelszóval levédhetünk „szobákat", amely így kitűnő táptalajt biztosít online bajnokságoknak. Sok magyart is találhatunk, mint például a GTR Masters, amely széria vélhetően át fog nyergelni az új részre. Gyors köreinket a gép automatikusan elmenti, mely fájlok továbbküldhetők, hátha valaki meg tudja dönteni a rekordunkat, vagy igazolandó a tényt, hogy az időnk nem levágás, csalás eredménye.

ÚJDONSÁGOK

Az oktató módot már említettem, a többi pontban az első rész apróbb hibáit javították ki, vagy erényeit csiszolták még fényesebbre. Gyenge pontja volt az elődnek az ellenfelek viselkedése. Sikerült ezt is jobbá tenni, most már képesek



A 13-as rajtszám határozottan szerencsét hozott, hiszen még nem törtük rommá az autót



Még mindig nem politizálunk, de itt határozottan vezetnek a vörösök

meglepetéseket okozni kifékezéseikkel, beválhatósabb, ám ésszerű megmozdulásaikkal. A viselkedésük, tudásszintjük állíthatósága megmaradt, finomhangolhatjuk őket vérmérsékletünk szerint. A napszakok változása ügyesebben lett kivitelezve, továbbra is csodás élmény az éjszakai vezetés, és mindezt megtoldották dinamikusan változó időjárással, fejlettebb gumimodellel, valamint jobb sebességérzettel. Kétszer ennyi hely is kevés lenne bemutatni azt, amit mindenkinek látnia kellene...

FIZIKA, AHOGY A TERMÉSZET DIKTÁLJA

Külön bekezdést, sőt egy oldalt is érdemelne! A GTR volt eddig a mérce, hát sikerült rátenniük egy lapáttal, és tökéletesíteni a tökéletest. Első kihajtásunk alkalmával azonnal magával ragad a sajátos atmoszféra, ahogy a ménes tiszteletet parancsolóan csak arra vár, hogy egy lábmozdulattal elkezdhessen vágtatni. Érezni, hogy az autóknak súlyuk van, hogy nem csak egy papírváz, hogy a g-erők lesben állnak mindenütt, hogy a gép mindenre érzékeny. A pályaviszonyoknak megfelelően beleng a karosszéria, egy padlógázos kanyarban rengeti a tehetetlenségi erő az egész sasszét, a fékek erejükön felül igyekeznek engedelmeskedni parancsainknak, a rázókövek megdobnak, egyszerűen leírhatatlan, mennyire profi munka, Newton is elismerően csettintene, ha látná. Leültettem egy barátomat a gép elé, aki amolyan kocajátékos és őt is pillanatok alatt magával ragadta a dolog, hosszú körökön keresztül ment, csupán a vezetés élménye (póriasan a „fíling") miatt. Verseny közben égbekiáltóan fantasztikus, mintha valóban ott lennénk a versenypályán, korrigálunk, csúsztatunk, kifékezünk, meglepetések és „ilyen az életben nincs!" felkiáltások nélkül. A törésmodellen is javítottak, egyenesen kitűnő már, egy-egy nagyobb hibát nem tolerálnak a szerkezetek, az esztelen sebváltástól kezdve a fal- és riváliskóstolgatásig (ami roppant látványos amortizációval jár) semmit se néz jó szemmel a gép, és hamar sántikálással, vagy kieséssel büntet. Ha minden játékban ennyire adnának erre a részre, simán rábólintanék az általam igencsak ellenzett fizikai társkártyák létjogosultságára.

SZŐRSZÁLHASOGATÁS

Lehet hogy az én amatőrizmusom az oka, de sehogy se tudtam verseny alatt a kijelzőre varázsolni a gumik állapotát. Tudom, futam közben a pilótáknak sem áll ez rendelkezésre, de felkészüléskor hasznos lett volna a gumiválasztás megkönnyítésében. Így egy külső szoftvert, a Motecet célszerű beszerezni, amelyet a program támogat, ezzel tudjuk monitorozni a gumihőmérsékleteket, kopási értékeket. Nem mellékesen ez a kis okosság sok minden másra szintén kiváló. Ami újfent kimaradt, az ablaktörlő. Bár szakadó esőben is jók a látási viszonyok, ha ennyi mindenre figyeltek, ez az apróság miért maradt ki? Az utolsó dolog, amiről szólnék, és ami az elődöt ugyanúgy jellemezte, az a magas gépigény. Személy szerint egy 3,2-es P4-el hajtottam meg, egy giga rammal és 6800GT-vel, ami ugyan nem mai darab, de még illene helytállnia – mégis, több autóval együtt körözve bizony akadtak képfrissítési gondok, 20 autó felett a HDD led lett a legjobb barátom a hosszú töltögetések alatt. A megjelenítés skálázható ugyan az ilyen problémák elkerülése végett, de én szeretem azt látni, amit az alkotók láttatni kívántak, így mindig fájó szívvel adom alább.

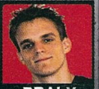
HÍV AZ ASZFALT

Meghalt a király, éljen a király – kiálthatunk fel! Annak ellenére, hogy egész gyorsan jött a GT Legends után az új rész, nem szimpla marketingfogás, (magyarul lehúzás) lett belőle, hanem igazi folytatás. A GTR2 minden eleméből árad az alapos, körültekintő, igényes, lelkiismeretes munka, a profizmus. Szimulátor-rajongóknak nem kell felhívni rá a figyelmet, már régóta várnak rá, a műfaj felé kacsingatóknak bátran ajánlom, megfelelően lebutítva könnyed száguldozásra is kiválóan alkalmas. Szívem szerint, ha futna rá, kifizetném az F1- és WRC-jogokat és hozzá a megfelelő szakembereket a kiadó helyett, csak tegyék a dolgukat a fiúk. A WTCC jogait már megkapták, így már alig várom, hogy az általam imádott Alfa 156-osokkal száguldozhassak a világ leghíresebb pályáin.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	10

Nem számít, hogy a legélethűbb autós játék, vagy az „elkenjük a konkurencia száját" célokat tűzték ki maguk elé a készítők, a lényeg, hogy elérték.


RBALY

PRO: Az új mérce, csak örülni tudnánk neki, ha minden folytatás ilyen jól sikerülne.

KONTRA: A gépigény... bár ennyi év után az ember elfogadhatná már, hogy PC-s játékrajongónak lenni ezzel jár.

9.7

ÖSSZEGZÉS: Az év szimulátora megszületett, ha van affinitásod az ilyesmihez, ne vizsgaidőszakban szerezd be...

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

GTR	97%
GT LEGENDS	94%
GRAND PRIX LEGENDS	95%

Forradalom a jégen

írta · Flatline

NHL 07

fejlesztő > EA Canada kiadó > Electronic Arts web > www.electronicarts.hu

Az EA több mint ezerfős vancouveri stúdiójában a világ egyik legnagyobb játékfejlesztő csapata dolgozik. Itt készül szinte az összes EA Sports sorozat, jó néhány konzolos játék, illetve a Need for Speed játékok is.

Az NHL sorozatot biztosan nem kell bemutatnom senkinek, az EA sportjáték-szekciójának egyik legkedveltebb darabja, természetesen a Madden, FIFA és NBA (és a többi, és a többi...) sorozattal egyetemben. 1993 óta létezik a széria számítógépeken és konzolokon egyaránt, de sokáig nemigen lehetett ráfogni egyetlen részére sem, hogy néhány szép motion capture animáción és pár, kódba égetett átadásos pozícióelőnyön túl bármit is adtak volna a játékosoknak. Körülbelül három éve azt véltem felfedezni, hogy az EA sportjátékainak évente megjelenő verziói messze nem nyújtják azt az élményt, amit a konkurencia termékei. Ezt az óriáskiadó is megérezhette és összeszedte magát, így az NHL 07-ben pont olyan mértékű változtatásokat vehetünk észre, mint például a FIFA 07-es verziójában. Bár utóbbit még nem láttam, ha legalább annyira pozitív irányban befolyásolja a játékmenetet az új design, mint az NHL-nél, már jó úton halad minden!

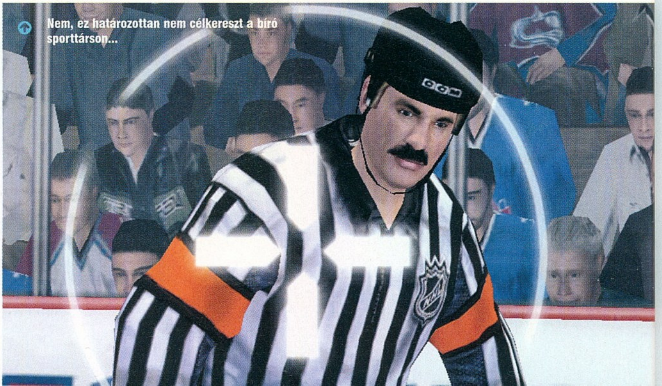
ELŐJÁTÉK

Bevallom, nem szeretem egyedül tesztelni az alapvetően többjátékos módra szánt játékokat, így egy barátommal együtt álltunk neki az NHL 07-nek; több évnyi régebbi verzióval szerzett tapasztalattal felvértezve ugrottunk neki a játéknak. Az első (és szinte egyetlen) negatív élmény akkor ért minket, amikor a hihetetlenül barátságtalan és kegyetlenül kezelhetetlen menürendszerrel találkoztunk. Nem egyszer megesett, hogy véletlenül kiléptünk a játékból, az Esc billentyű félreérthető és az ezer éves szokásoktól eltérő használata miatt, sokszor egészen pici nyilacskák utaltak csak arra, hogy navigálni is lehet oldalak között, és így tovább. Már majdnem elővettem a jól bevált kontrollereket (ami amúgy is tervbe volt véve), de még csak a menüben tartottunk (ahová egyébként idén kevésbé zúzós rockzenéket válogattak be, hála a magasságosnak), és arra azért nem gondoltam volna, hogy anélkül nem jutunk el a játékig. Szerencsére vagy tízpercnyi szitkozódás után sikerült lejátszani az első meccset, melynek eredménye az volt, hogy a gép közepes fokozaton rommá gyalázta segítségemet. (Ő a jobb játékos kettőnk közül...) Miután a második és harmadik alkalommal is csúfos vereséget szenvedtünk, elkezdtünk azon gondolkodni, hogy valami nem oké, és előkerültek a kontrollerek...

AZ IRÁNYÍTÁS ALAPJAI

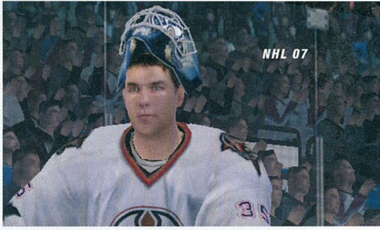
Nos, az NHL-játékok történelmében a 07-es verzióval érkezett el a pillanat, amitől kezdve totális lehetetlenség jól játszani billentyűzettel – mindenki szépen szerezzen be egy jó kontrollert, és

„AZ NHL 07-HEZ MÁR TÉNYLEG ELENGEDHETETLEN KELLÉK A KONTROLLER"



Nem, ez határozottan nem célkereszt a bíró sporttárson...

A védelem mintha nem állna a helyzet magaslatán - hogy kerül az a csatár a hátuk mögé?



tanulja meg az amúgy fenomenálisan jól kitalált irányítást. A fejlesztők bevezették a Skill Stick nevű újítást, ami közel 100%-os befolyást jelent a korong felett az aktív játékosnál. Az teljesen egyértelmű, hogy a bal oldali analóg karral mozog a játékos, a jobb oldali kar viszont a támadások előkészítésének szerves része lett, nem csupán a szabad szöktetéses, passz és előre tervező játék eszköze. Legalább 5-6 meccsnyi gyakorlásra van szükség ahhoz, hogy érezni kezdje az ember, hogy miként kell mozogni, cselezni, átverni a kapust, továbbkorcsolyázni látszólag tökéletesen előkészített lövéspozíciókból... Fantasztikus érzés, amikor taníthatatlan mozgással cselezek végig három védőt, elfektetem az utolsó, arra korcsolyázó ellenfelet is, majd egy laza csuklómozdulattal beemelem a kétségbeesetten nyújtózkodó kapus felett a korongot a hálóba. Végre valóban arról fog szólni a hoki, mint amit utoljára az NHL 99-ben láttam, ahol ugyan nem tudatos volt, de a trükközések rendszerének köszönhetően valahogy mindig úgy jöttek ki a szituációk, mint egy valódi hokimeccsen.

Partneremnek ugyan máig nem tetszik az újítás – ő az a típusú játékos volt éveken át, aki felúsztatta maga mellett a gép által vezérelt játékost és egy kapáslövéssel a passz után betolta a hálóba a pakkot. Na, ez a taktika most már sokkal kevésbé működik. Nincs továbbá gyorsabban korcsolyázás sem, azaz kiszedték a „speed burst" funkciót, így nincs átmenetileg sebesebben mozgó védő, vagy támadó. Ez eleinte nem tetszett, később azonban örülhettem, hogy Forsberg sebessége így már igazán érvényesülhet, és le tudtam nyomni szinte mindenkit. A statisztikák így újra értelmet nyernek, és előnyhöz juthat az a játékos, aki ismeri, vagy legalábbis jól tippeli meg ellenfele felállását, hogy a megfelelő embereket hozhassa pályára ellenük. A hokimeccsekhez elválaszthatatlanul hozzátartozó verekedést sajnos nem sikerült kipróbálnom, mert valami okból a tesztpéldányomban nem sikerült előcsalni, bármilyen tökéletes pontossággal helyeztem az ütőt a szembekorcsolyázó ellenfél bordái közé a védőjátékosommal – de gyanítom oda is bekerült egy-két új pofon és lerepülő sisak effekt.

NHL

Az EA Sports NHL-sorozata '91-ben indult, majd egy év kihagyással, '93-tól jelentkezik évente, rendszeresen egy évre előre "sorszámozva" a részeket.

FIZIKA, GRAFIKA

A grafika minden sportjátékban javul egy kicsit évről-évre, ahogyan halad a középkategóriás kártyákra fejlesztett sportjátékok belső órája, azaz rendre erősebb vasat feltételezhetnek a játékosoktól a fejlesztők, és bővebben adagolhatják a poligonokat meg az effekteket. A közönség egyre változatosabb, a jég shaderei epizódról epizódra vonzóbbak, továbbá ezúttal már a hirtelen kanyarok és fékezések nyomai is valós időben generálódnak a pályára, nem csak egy előre kalkulált kopásindexszel számol a program. Sajnos ezek a nyomok túl hamar eltűnnek, de sebaj, majd jövőre... Fontos és lényeges újítás viszont ezen a téren a 07-ben, hogy a korong teljesen önálló objektum, azaz nem tapad a kapusokhoz, sem a játékosokhoz. Végre látni hibákat, hátról bepattanó gólokat, esetlen védéseket, meg mindent, ami a valós hokira jellemző. Egy pici véletlenszerű faktort számolnak a korong mozgásába és viselkedésébe (ez a Konami ötlete volt először anno, noha teljesen kézenfekvő...), így akár vizespalackról is megpattanhat, majd a kapus sisakjáról a gólvonalon túlra. Kifejezetten vidám, szomszédébresztő üvöltéseket generálhat ezáltal bárki, aki nincs felkészülve hasonlóan meglepő gólokra. Ne feledjétek: a visszajátszás sohasem csal!

1-0?

Ha keserű szájízzel játszottátok a virtuális jégkorongot a monitoron az elmúlt években, feltétlen adjatok egy esélyt az NHL 07-nek; szentül hiszem, hogy ebbe az irányba továbbfejlődve visszajön a sorozat régi íze, és felejthetetlen órákat fog okozni régi rajongóknak és új játékosoknak egyaránt. Ezúttal piros pont jár az EA-nak!

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Mindenképpen meghajlok az EA előtt, hogy felfedezte a sportjátékait sújtó hiányosságokat, és tesznek valamit érte, hogy évről-évre jobb élményt nyújtsanak a játékosoknak, nem csak szebb grafikát.

FLATLINE

PRO: Teljesen újraírt alapelvek, Skill Stick, korong fizika

KONTRA: Legalább 2 órás betanulási fázis, kevés video, billentyűzettel játszhatatlan

8.8

ÖSSZEGZÉS: Jó időbe telik, mire beletanul az ember, de ha sikerült, rájön, hogy ez az eddigi legjobb NHL játék.

GÉPIGÉNY: P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

NHL 06	78%
NHL 2005	70%
NHL 2004	85%

fejlesztő > Cenega kiadó > Plastic Reality web > www.elmatador.net

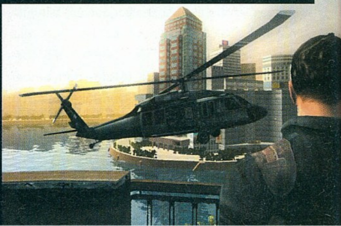
irta · Jatfield

Jó ötlet nem terem minden fán, és ahogy azt az előző havi kerekasztal-riportban is olvashattátok, ha sikerül is megtalálni azt a bizonyos fát, nem biztos, hogy az egyszeri kelet-európai fejlesztő szabadon fosztogathatja. Ilyenkor két eset lehetséges: a korábban leszedett gyümölcsöket próbálják meg új módon tálalni, vagy a mások által elhullajtott falatokból élnek meg. Láttunk már mindkettőre jó és rossz példát is, de ha csak a második lehetőség érhető el valaki számára, érdemes alaposan felkötni a szűreti viseletet. Ez volt a sorsa a Plastic Reality csapatának is, akik eredetileg lopakodósnak indult harmadik személyű akciójátékukba időlassítást és dupla géppisztolyt szerkesztettek, mielőtt az alfelére csaptak, és útnak eresztették a Max Payne nyomába. Éppen honfitársaiktól volt szerencsénk olyan játékot kapni, amely annak ellenére, hogy alapelemeiben egy másikra hasonlított erősen, teljes joggal és önállóan érdemelte meg kitüntető helyét a játéktörténelem nagykönyvének lapjain. E havi kérdésünk: az El Matador vajon megismétli a Mafia sikerét?

ELDOBHATÓ HŐSÖK

A játék Victor Corbet szuperzsaru történetét követi, akit egy rövid bevezető epizód után Kolumbiába küldenek, hogy betöltse nemrég lemészárolt kollegái helyét a bogotai kábítószer-ellenes ügyosztály oldalán vegye fel a harcot a droggal és az ahhoz szervesen hozzátartozó alvilággal. Az ország kokainforgalmának nagy részét a La Veladora bűnbanda bonyolítja, és nagy valószínűséggel ők ürítették meg az import zsaru pozícióját is hősünk számára, így kézenfekvő, hogy ez a csoport lesz, melynek zsoldosai és drogbárói holttestén keresztülgázolva emberünk felszámolja a kábítószer-problémát a dél-amerikai országban.

Mit nekünk egy helikopter, El Matador vagyunk, minden légi és földi gengszterek réme!



"-Jogukban áll hallgatni, de bármit mondanak is, ügyis halomra lövünk mindenkit..."

FEGYVEREK

Nem mondhatni, hogy az El Matador fukarkodna a játékos kezébe adott rarzenállal: nem kevesebb mint 27 féle lőfegyvert és gránátot használhatunk.

Nem véletlen, ha a történet váza a kisebb kábeltévés csatornákon vetített akciófilmek sztorijának ködös emlékét eleveníti fel valakiben, a cseh srácok a nagy elõd Max Payne film noiros, képregényes stílusától igen messze álló atmoszférát választották. Femme fatale-ok és antihősök helyett magasból lezuhanva lelküket kilehelő rosszfiúk, hatvantonnás kokain-szállítmányok, ellenszenvező kollegák, áruló rendőrök és sablon-párbeszédek szegélyezik utunkat az El Matador becenév kiérdemléséig, majd a végső győzelemig.

LOCO EN EL COCO

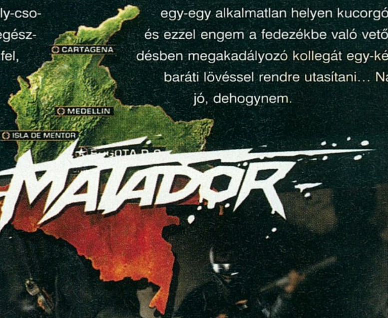
Nem csak az akciót felvezető animációkban kapnak szerepet kollegáink, a játék sok ponton épít a csapatban végrehajtott támadásokra. Gyakran többedmagunkkal kezdjük a drogbárók búvóhelyeinek ostromát, és többször menetközben is kapunk erősítést – ám nem sikerült megreformálni a műfajt, társaink sajnos gyakrabban hátráltatnak a feladat elvégzésében, mint hogy hasznunkra lennének, és ahelyett, hogy életünket óvnák, tehetetlenül kell néznünk, hogy néhány másodpercnyi úttorlasz-szerepkör után elhullanak az ellenfél golyózáporában. Pedig szemlátomást pontosan tudják, milyen taktika jelenti a megoldást a játék során: fedezékről fedezékre suhannak, és igyekeznek távol maradni a spanyol akcentussal szitkozódó ellenségtől.

Max él!

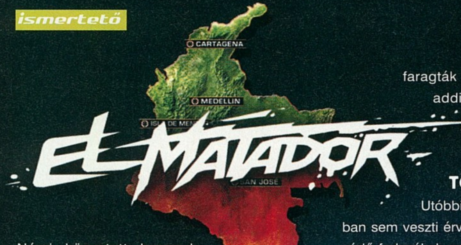
Úgy tűnik se folytatásra, se pótlékra nincs reményünk egyelőre, nem interaktív formában viszont két lehetőségünk is lesz viszontlátni a bosszúszomjas zsarut. A jövőre ígért hollywoodi mozifilm mellett idén egy, az átlagosnál jóval lelkesebb rajongó is filmre viszi saját látomását egy 15 perces, ingyenesen terjesztett amatőr film formájában, melynek honlapját a www.payneandredemption.com címen érhetitek el.

"JOBB SZTORIVAL ÉS HANGULATTAL A MAX PAYNE MÉLTÓ UTÓDJA LEHETETT VOLNA..."

Mégis, az akcióban való részvételükből csupán annyi előnyünk származik, hogy holttestük biztos lelőhelye a municiónak és az elsősegély-csomagoknak. Ezt még csak a baráti tűz egészségromboló hatásának sem róhatjuk fel, hiszen ha testükre téved a célkeresztünk, csütörtököt mond minden fegyver. Na nem mintha olyan elvetemült lennék, hogy egyszer is megpróbáltam volna egy-egy alkalmatlan helyen kucorgó, és ezzel engem a fedezékbe való vetődésben megakadályozó kollegát egy-két baráti lövéssel rendre utasítani... Na jó, dehogynem.

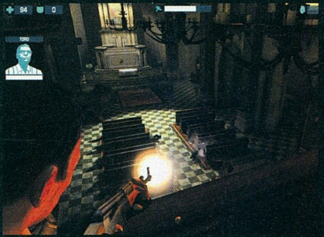


Öt géppisztolyos motoros előtt a földön? Na ez már bullet time után kiáltó helyzet...



Némi közvetett hasznuk azért mégis van. Annak révén, hogy őket is a számítógép vezérli, megosztanak egy bizonyos tulajdonságot ellenfeleinkkel, amelyre mi magunk sohasem tehetünk szert. Amikor a kültéri helyszíneken játszódó pályákon tüzet nyitnak látszólag semmire, érdemes rögtön fedezéket keresnünk, ugyanis a mesterséges intelligencia azzal a nem elhanyagolható előnnyel bír velünk szemben, hogy képesek nagy távolságból, akár tereptárgyak mögött is kiszúrni a tanácstalanul pislogó játékost. Miután összeszedtük magunkat a meglepetés okozta sokkból, a megnyugvás már csak egy lépésre van: bőséges arzenálunkból előhúzva valamelyik távcsővel felszerelt fegyvert, megelégedéssel nyugtázhatjuk, hogy ellenfeleinket sem faragták keményebb fából, mint az addigra minden bizonnyal holtan heverő bajtársainkat.

Most pedig orgonakoncertet adunk a fáradt kommandósok kulturálódása céljából



TÖRTÉNELEMLECKE

Utóbbi állítás a beltéri szituációkban sem veszti érvényét, de a golyózápor ellen védő fedezékek szerepe sem válik jelentéktelenebbé – még ha az egyébként példaértékű oktatópályán megtanult mandinerből gyilkolás képességének nem is vesszük túl sok hasznát. Annál hatékonyabbnak bizonyul az időlassítás, melynek hála alkalmanként a jó öreg Max Payne bőrében érezhetjük magunkat néhány pillanatra, amint a szemünk előtt szétfolyó falak között a gyorstüzelő fegyverek minden egyes lövedékét figyelemmel kísérve osztjuk az áldást, vagy látványos vetődések közben torkolattűzben fürösztjük támadóink arcát, visszakacsintva utolsó pillantásukra. Hasonlóan az előbb említett játékhoz, időmanipulációs képességünk nem végtelen és használatával csökken a tartalékot jelző csík, de takarékoskodásra nem fogunk kényszerülni; köszönhető ez főleg annak, hogy az ugrások jottányit sem vesznek el a tartalékból.

Nem a vég nélkül özönlő közkatonák lesznek az egyetlen akadály köztünk, és az ördögi fehér por nélküli világ álomképe között: alkalmanként az ellenség tábornokaival és a drog legvérmesebb fogyasztóival is meg kell küzdenünk. A játék elején gyakrabban, a későbbiek során viszont egyre ritkábban mini- és maxibosszok tarkítják az ellenfelek sorait, akik a régi idők beat-'em upjaihoz hasonlóan névvel, kis arcképpel, és meglehetősen makacsnak bizonyuló életerőcsíkkal próbálják zavarba hozni a Matadort (szinte csak a sült csirkét rejtő olajoshordók hiányoznak mellőlük). A zavarról mégsem ezek a dolgok gondoskodnak, hanem az, hogy képességeik és így az általuk okozott fenyegetés is alig több mint alattvalóiké – az egyetlen, ám meglehetősen nagy nehézséget a legyőzésükben megdöbbentő szívósságuk jelenti, ha tűzpárbajra kerül sor. Sajnos a Max Payne-ből örökölt vonások közé bekerült kevés hibáinak egyike is, és ezúttal még próbát sem tettek a fejlesztők a magyarázatra, így csak találgathatunk, hogy milyen bőrvastagító kozmetikai készítmények lehetnek forgalomban a bűnözők elitje között, amely ennyi bosszúságot okoz a rend lovagjainak.

NYERJ!

Ha tudnál mit kezdeni egy El Matador ajándékcsomaggal, lapozz az újság végére a levrovhoz (már ha nem azzal kezdted az újságot...)!

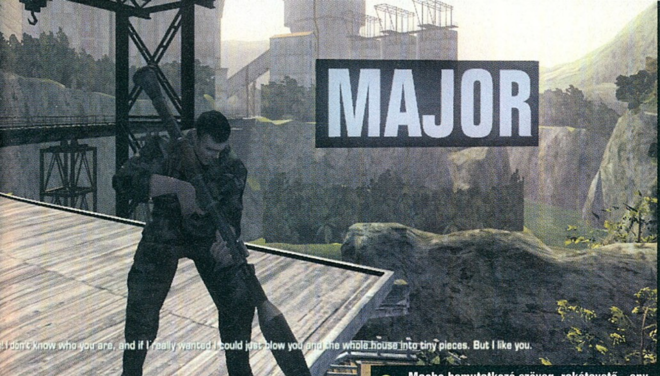
KELETI SZÉPSÉG

Ha már a kozmetikáról beszélünk, nem mehetünk el szó nélkül a játék által nyújtott látvány mellett. A cseh fejlesztők saját készítésű motorja minden tekintetben megállja a helyét a mostanság megjelenő játékok között, legyen szó ipari jellegű pályákról, vagy dzsungelben játszódó jelenetekről. A szereplőkön feszülő éles textúrák mellett a legmodernebb effektek garantálják ezt, meglepően jó sebességgel akár közepes konfiguráción is, mindezt minden igényt kielégítő fizikai motorral megtámogatva, melynek hála nem csak az ellenfeleink fognak látványosan rogyadozni, de néhány pályán a támadók lendülete mellett a fedezékül szolgáló oszlopok folytonossága is megbomlik. Üröm az örömben, hogy bizonyos helyeken indokolatlan szaggatásba kezd a já-

VICTOR Corbet

Főhősünk nem éppen a végletekig kifinomult jellemével és a karakterábrázolás magasiskolájának iskolapéldájaként fog bevonulni a történelembe - konkrétan alig-alig tudunk meg a személyéről valamit, már azon kívül, hogy Jack Bauert és Chuck Norrist megszégyenítő módon kaszabolja halomra a rosszfiúkat napi 24 órában.

MAJOR



Macho bemutatkozó szöveg, rakétavető - ennyi elég a kolumbiai dzsungelben a túléléshez

ték, amint megmozdítjuk a kamerát – ráadásul az ilyenkor betöltött adatoktól rögtön meg is szabadul, ha ismét irányt akarunk változtatni, és újfent teljesen védtelenné válunk, ha vissza akarunk fordulni egy ottfelejtett célponthoz. A bosszúságok sorát néhány rendszertelen és rendszeres fagyás szaporítja, bizonyítva, hogy egyértelműen idő-re lett volna még szüksége a Plastic Realitynek, hogy befejezzék a játékot – amit nem kaptak meg.

Hasonló kettősséggel a füllel tapasztalt élményekkel kapcsolatban nem találkozunk. A meglehetősen szűkös tartalékból válogató ellenfelek folyamatos, spanyol akcentussal elkövetett incselkedése miatt akár egy Cypress-Hill videoklipben is érezhetnénk magunkat, de a gyakran átlagos, még többször silány, ráadásul a beállítások között meglévő, ám használhatatlan opciók miatt kikapcsolhatatlan, sőt lehalkíthatatlan (!) aláfestő zene hamar feledtette velem az érzést. A szinkronhangok is csak a „közepes" jelzővel illethetők, de ez annak fényében, hogy a párbeszédek szövegei időnként egyenesen kínosan hatnak, nem is akkora negatívum.

CARLOS Enterador

A kolumbiai drogellenes ügyosztály vezetője egy ideig csak ellentmondásos viselkedésével és parancsaival tűnik ki (az egyik pillanatban leordítja a fejünket az akcióink miatt, a másikban szabad kezet ad, hogy élve vagy halva hozzuk el az adott pálya főellenségét), aztán hamar kiderül, hogy valójában ő mozgatja a szálakat a háttérben...

A marcona kirándulócsapat csónakázás közben megtekinti a helyi világítótornyot

SZUMMA

Az El Matador nem tekinthető a Max Payne méltó utódjának, bár meg kell hagyni, legjobb pillanataiban hibátlanul utánozza a nagy elődöt. Talán egy jobban elmesélt és magával ragadóbb történet, vagy egy-két hónappal több idő, melyet az utolsó bugok kiirtására használhattak volna a cseh srácok, változtathatott volna ezen, de ezt már sosem tudjuk meg. A játék világába való belemerülést, ami az akción túl a követendő előd legnagyobb erénye volt, tovább nehezítik a hiányosságok az automata mentések rendszerében – ami sajnos nagyon messze áll például a F.E.A.R.-ben látott, a szándékaimat kísérteties pontossággal megjósló megoldástól. Mivel az újrakezdés, különösen a rosszfiúk főnökeivel folytatott harcokban szerves része a játékmenetnek, és jobb híján állandóan észben kellett tartani a gyorsmentés billentyűjének nyomogatását, nehéz volt Victor Corbet bőrében érezni magam. Ezzel együtt igazságtalan lenne nem megjegyezni, hogy az El Matador, ha a jelenre nem is, de a jövőre nézve kecsegtet némi reménnyel a Plastic Realityt illetően.

pc guru

GARFIKA	08
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Még mindig nagy élmény csukott ajtókon lassítva átrepülni, majd halált osztani a mögötte lapulókra – de az üdvösséghez önmagában kevés.

JATFIELD

PRO: Max Payne-féle játékmenet kellemes grafikával

KONTRA: Apróbb bugok, silány történet és hangulat

7.4

ÖSSZEGZÉS: Egyszer használatos akciózásra nem rossz, de leginkább csak felkelti az emberben a vágyat a Max Payne 3 iránt...

GÉPIGÉNY: P3 1.5 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, .5 GB HDD

MAX PAYNE	90%
MAX PAYNE 2	92%
BOILING POINT	70%

"Hadd mondjam el nektek, miről szól a Like a Virgin... "

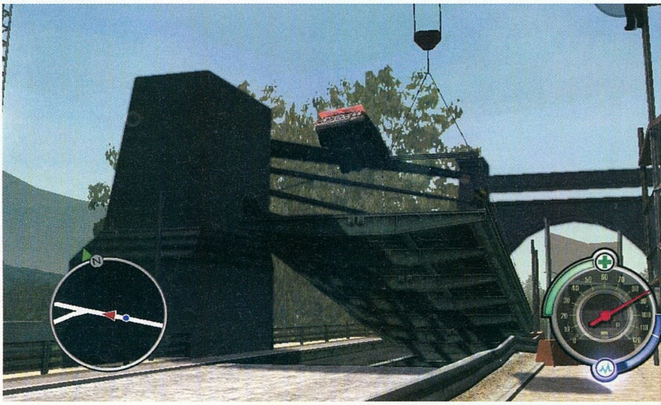
RESERVOIR DOGS

írta · GregS

fejlesztő > Eidos kiadó > Volatile Games web > www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs

A brit Volatile Games Európa egyik legnagyobb független fejlesztőcsapatának, a Blitz Games-nek „felnőtt játékokra" szakosodott stúdiója. Első munkájuk egy felejthető zombis akció volt PS2-re, azután következett a Kutyaszorítóban.

Hogy miről szól a Reservoir Dogs című játék? Vannak ezek a fejlesztők, akik látják, hogy jelentik be sorra a klasszikus gengszterfilmek – Keresztapa, Sebhelyesarcú – játékadaptációit, és úgy döntöttek, elkészítik a sajátjukat. Tarantino filmjeit mindenki ismeri, így a Kutyaszorítóban, mint alapanyag tuti volt. Anynyira tuti, hogy különösebben színvonalas játékot már nem is kell alápréselni, ám nekik – részben – mégis sikerült. Nos, erről szól...



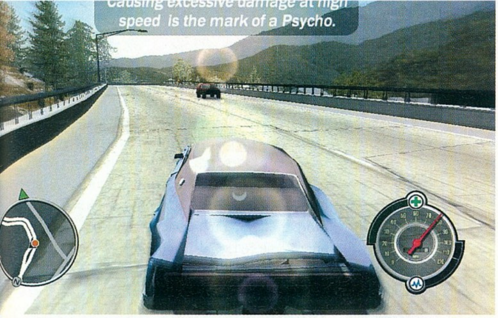
EZ NEM JÁTSZÓTÉR

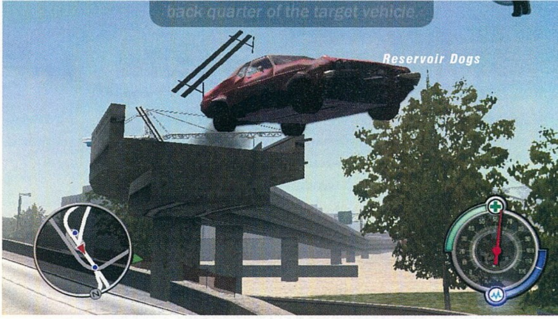
Hogyan lehet játékot csinálni egy gengszterfilmből, amiben a pisztoly a legutolsó szereplő, és akció helyett leginkább a pergő párbeszédek, valamint a remek forgatókönyv dominál? Sehogy. Egy kalandjátékban (mint mondjuk a Farenheit volt) talán meg lehetne oldani, de az persze rengeteg munkát igényelne – és amúgy is, minek ezzel ennyit törődni, ha a cím úgyis eladja? Ezért a derék fejlesztők, félretéve a józan észt, úgy döntöttek, akciójátékot hoznak össze. Az ötlet már eleve érdekes, hiszen egy kezünkön meg lehet számolni, hány pisztolylövés dörrent a filmben.

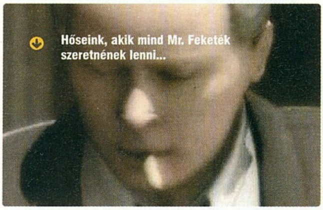
A csavar az a dologban, hogy a játékban a filmből hiányzó jelenteket (az eseményeket, amiről csak beszélnek) kell végigküzdenünk, ami jórészt lövöldözésből, emberek megkínzásából, élve felgyújtásából, és jelentős mennyiségű dohányzásból áll. Miután a filmben a szereplők általában alantasnak tartják a lövöldözést, és elmebetegnek, aki ezzel próbálkozik, a játékban sem csak az lesz a feladatunk, hogy megismerünk egy adott helyszínt, majd kezünkben pisztollyal kinyírunk mindenkit, aki megmozdul.

> **"Ha Tarantino játékfejlesztő lenne, ennél biztos jobbat hozott volna össze a saját fimje alapján..."**

Meglepő, vagy sem, de ellenfeleink tökéletesen fel vannak készítve arra, hogy megizzasszák kicsit a deli játékost. Remekül kihasználják a terep adta lehetőségeket, ritkán tévesztenek célt a lövéseik, és ha éppen egy társukra fogunk fegyvert, megpróbálnak olyan pozícióba kerülni,







Hőseink, akik mind Mr. Feketék szeretnének lenni...

ahonnan tisztán elintézhetnek minket. A fő kérdés az: mit is tesz egy jó gengszter?

Kiismeri a terepet, lehetőleg anélkül, hogy bármit összevérezne, beleértve a saját öltönyét is. Már rögtön az elején megtanulhatjuk, hogyan lehet fegyverrel a kezünkben érvényesülni. A jó öreg Doom-taktika, miszerint megyek előre, és lövöm az ellenséget, nem vezet sikerre, ki kell használnunk a terepet is. Lehetőségünk van fedezékbe húzódni, guggolni, valamint alkalmazni a „bullet festival" nevű opciót, amely valójában a jó öreg bullet time, új néven. Ha megfelelő mennyiségű ellenfelet likvidálunk, egy gomb lenyomásával leállíthatjuk az időt – megnézhetjük a karakterekhez rendelt, a filmből ismerős jópofa animációkat – majd az azonnali halál kockázata nélkül kiállhatunk a terepre és leadhatunk pár jól célzott lövést. A rövid ideig tartó lassulást követően minden visszatér a régi kerékvágásba – és menekülhetünk vissza valami golyóálló mögé – egy látványos snitt után, amelyben megtekinthetjük, mekkora pusztítást vittünk végbe. Bár a filmért rajongó énem határozottan tiltakozott ez ellen, el kell ismerni, nagyon megdobja a játék hangulatát ez a momentum, még akkor is, ha annyira illett ide, mint az Egri Csillagokba a farmeres törökök.

Túszokat ejt, hogy elkerülje a vérontást, illetve, hogy elhárítsa az elé gördülő akadályokat. Még a tutorial során megtanulhatjuk, hogy a lövöldözés csak az egyik út, amelyet profi rablóként követhetünk. Van egy sokkal tisztább, amelyet Mr. Blonde-ot leszámítva az összes szereplő szívesebben követ: lehetőségünk van túszokat ejteni, amelyek haszna magától értetődik. Először is, leszerelhetjük lövöldözés nélkül a fakabátokat. A recept egyszerű, torkon ragadunk egy civilt (vagy zsarut), a fejéhez szorítjuk a pisztolyt, majd némi üvöltözéssel arra utasítjuk a rend őreit, hogy dobják el a fegyvereiket, és adják meg magukat. Némelyikük hajlandó erre bármiféle egyéb ráhatás nélkül is, mások kissé kitartóbbak. Persze erre is van megoldás egy alapos fejbekólintás képében, amit a túszunkon ejtünk meg: Ettől még a legelszántabb törvényi szolga is önként és dalolva teszi meg, amire kérjük. Márpedig kérhetjük őket sok mindenre – és itt jön a képbe egy újabb eljárás. Utunk során rengeteg zárt ajtóra bukkanhatunk, amelyeknek kinyitása amúgy nem egyszerű. Vagyis igen, hiszen csak szét kell őket lőnünk, azonban a hangos puffogtatás felkelti a rendőrség figyelmét, és erősítéssel rontanak ránk. Miután ezt mi nem szeretnénk, erélyesen felkérhetjük ideiglenes kísérőnket, hogy némán tegye meg nekünk az ajtónyitást.

Átkozottul jól vezet, hogy el tudjon pucolni a rendőrök elől. Amikor ugyanis éppen nem lövöldözünk, vagy túszokat ejtünk, autót kell vezet-

mozi

A Kutyaszorítóban egymillió dollárból készült, és hárommilliót hozott a pénztáraknál - vagyis úgy lett kultuszfilm, hogy alig látta valaki a moziban...

Reservoir

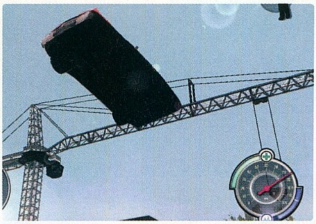
Sokan feltették már a kérdést magukban, hogy mit is jelent a film címe – annyian, hogy külön városi legendák születtek róla. Az egyik elmélet szerint (ezt Hancu is hangoztatja ha kell, ha nem) eredetileg a mű címe Ou Revoir Dogs lett volna, csak senki nem tudta elolvasni Tarantino kézírását, ezért az első hangos próbán már mindenki „Reservoir"-ként hivatkozott a dologra, a rendezőnek pedig megtetszett, és így maradt. A másik, népszerűbb elmélet szerint a videotékában, ahol Tarantino dolgozott mielőtt meghódította volna Hollywoodot, sokan úgy emlegették Jean Renoir egyik filmjét, mint „reservoir dog"-os filmet, és ez az elnevezés nagyon megtetszett az ifjú Quentinnek. Az igazságot valószínűleg soha nem fogjuk megtudni, de mindenki választhat magának egy kedvenc elméletet, vagy alkothat egy újat.

Mr. Fehér egyelőre a csomagtartóban hagyta a rendőrt, akitől később majd "zsarus lesz a keze"

nünk. Sokan bizonyára most hátrahőköltök, hiszen láttuk már, hogyan lehet filmadaptációban csúfosan elrontani a vezetős részeket (elég csak az Enter the Matrixra gondolni) de ez a probléma itt nem jelentkezik. Az első, ami az ember eszébe jut, miközben tép a sztrádán, és a hetvenes évek slágereit hallgatja a rádióból, a Grand Theft Auto. Járművünk viselkedése, törése, fizikája, egyszóval mindene a Rockstar nagysikerű játékát idézi, nyakon öntve a Driver sérülési modelljével. Menet közben lehetőségünk van kapcsolgatni a különböző muzsikák között (sajnos, humoros rádiókonferansziék nincsenek), lövöldözni a forgalom többi résztvevőjére, valamint ugratókat használni.

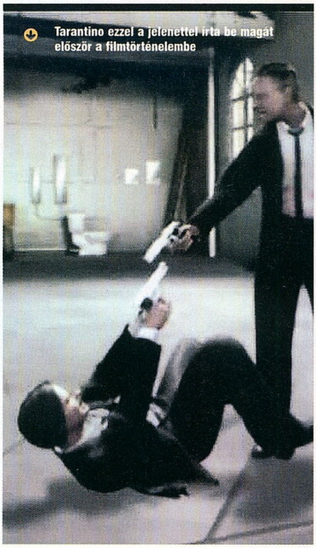
NEM MINDEN FELNI, AMI NEM FÉNYLIK

Egy súlyos probléma akad csupán a programmal: a kinézete. Nem tudom, kinek nem tűnt fel a felelősök közül, hogy a grafika olyan, mint a lassan aggastyánkorba lépő GTA3-é, de én alaposan fenéken billenteném az illetőt. Először is: a program elején szemrevételezhetjük a játék szereplőit, akiknek a neve és stílusa tökéletesen megegyezik a filmben látottakkal, a külsejük azonban nem. Az egyetlen, aki valamenynyire hasonlít önmagára, az Michael Madsen, mindenki más azonosításához nagyon erős fantázia szükséges. Érdekes, hogy a reklámszlogenek szerint maga Tarantino felügyelte a program munkálatait, ebben az esetben viszont nem értem, miért nem adta a hangját, vagy az arcát is a dologhoz. Az egyetlen egyező színész (csóri Madsen már tényleg mindent elvállal...), kivételével mindenki mást az eredetire még csak nem is hasonlító, más hanglejtésű és beszédstílusú színész próbál meg visszaadni – s miután a film a zseniális szereplők miatt lett olyan, amilyen, a hangulat itt meg is bukik. Persze ha csak ez lenne a probléma, és élvezhetnénk minden mást gyönyörű grafika és hihetetlen effektek közepette, nem hőbörögnék. Azonban a megjelenítés tényleg olyan, mint valami másodosztályú, ócska sharware játéké. Ronda külső helyszínek, emberre messziről is alig hasonlító karaktermodellek és ízléstelenül alkalmazott, elavult trükkök sokasága tesz róla, hogy újra és újra kibillenjünk a hangulatból. A csorbát csak a hangeffektusok kalapálják ki cseppet: a fegyverek hangja, a gellert kapott golyók tompa csörrenései, a mély baszszusban zengő robbantások mindegyike képes a legmegrögzöttebb fülelőket is mosolyra fakasztani. Na és természetesen a zene! Azok a csodálatos hetvenes évek...! – kezdhetném, de nem kezdem, mert alapvetően ki nem állhatom ennek a kornak a zenei világát, viszont a Tarantino által kiválogatott muzsikák mindig is ügyesen ragadták meg a korszak hangulatát, sikeresen megtalálva az összes olyan zenét, amit még el lehet viselni. A fejlesztők megkapták a film aláfestő zenéinek a jogait, így autókázás közben a már megismert dallamok tesznek róla, hogy borsóddzon kicsit a hátunk. Azonban a muzsika és a hangok nem tudják feledtetni azt, amit játék közben néznünk kell: a program pont ott vérzik el, ahol némi plusz energiaráfordítással a legkönnyebben lehetett volna nagyot villantani....



„Na és ha lopok?"

Érdekes figura ez a Quentin Tarantino. Noha filmjeinek szinte minden másodperce más filmalkotásból lett összeollózva, mégis sikerül saját, csak rá jellemző atmoszférát teremtenie, és egyedi filmeket alkotnia. Különösen igaz ez a Kutyaszorítóban-ra, amelynek stílusjegyei kis túlzással végigvezethetőek a világ filmművészetén: Az alapötletet Ringo Lam „City on Fire" című filmje adta, amelyben Chow Yun-Fatnek kellett kinyomoznia egy rablást, az azóta minden filmben kötelezővé vált fekete öltöny pedig egy szintén Yun-Fat főszereplésével játszódó hongkongi filmből, a Yinghung Bunsik II-ből származik. Ha pedig azt hinnénk, hogy a színekből származó nevek a kreativitást képviselik, tévedünk: már hallhattuk őket a The Taking Of Pelham One Two Three címet viselő alkotásban. Maga Tarantino sem tagadja, hogy szívesen él a copy-paste módszerével, egy '94-es interjújában így fogalmazott: „Minden filmből lopok ötleteket, amit valaha forgattak. Ha valakinek ez nem tetszik, van megoldás: ne nézze meg a filmjeimet. Mindenhonnan lopok. Na és? A nagy művészek mind lopnak."



Tarantino ezzel a jelenettel írta be magát először a filmtörténelembe

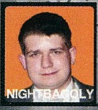
VERDIKT

A grafika nevetséges, a film hangulata sem jön át teljesen, akkor miért is tetszik ez a játék? Nehezen tudom megmondani. A legjobb az egészben az, hogy mint játék, a dolog egészen élvezetes, minden monotonitása ellenére is. A beszólások ugyan kilógnak a mozi által teremtett hangulatból itt-ott, a játék nehézsége már az elején is izzasztó tud lenni – mégis, az embernek kedve van újra és újra betölteni egy-egy jobb pályát, vagy egy-egy nyugodtabb küldetés során autókázni a remek muzsikákat hallgatva. Az egyetlen dolog, amin nehezen tudom magam túltenni, hogy ha ezek a srácok ennyire kellemes játékot tudtak összehozni, miért nem gyúrtak rá kicsit a filmre, a szereplőkre és – legfőképpen – a grafikára? Amíg ezt megtudom, addig ajánlom a Kutyaszorítóban játékverzióját azoknak, akik nem szentírásként tekintenek a filmre, akik szeretik az okos akciójátékokat, és minden álmuk, hogy lassítva nyírjanak ki pár zsarut Mr. White-tal.

pc guru

GRAFIKA	04
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	06

A be, de a hack'n slash rajongók is tehetnek egy próbát a programmal. Nehéz elképzelni, hogy egy „Az oroszlán, a boszorkány és a ruhásszekrény" alcímű produkcióból ilyen szépen összerakott játékot lehet



NIGHTBAGOLY

PRO: Remek zenék, élvezetes játékmenet

KONTRA: Hiányoznak a megismert színészek, és az egész ronda, mint a bűn.

7.0

ÖSSZEGZÉS: A Reservoir Dogs filmtörténeti alkotás, és sok-sok esztendő múlva is kellő tisztelettel fognak neki adózni. A játékverzió nem ilyen.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

ENTER THE MATRIX	54%
THE PUNISHER	51%

Vedd fel a stílust! Járj Guruban!

PC GURU előfizetés most ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!

6 db PC GURU + ajándék válltáska most csak 9 984 Ft!

kedvezmény 4 592 Ft

1 éves PC GURU előfizetés + ajándék válltáska most 17 736 Ft!

kedvezmény 7 916 Ft

A válltáska mérete: 47,5x24x13 cm

További információk:

- 06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
- www.itmediabolt.hu
- terjesztes@vogelburda.hu

Az október 16-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/12-es lapszámmal indul.
A válltáskákat egy hónapos átfutási idővel postázzuk!

☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazin 6 lapszámát mindössze 9 984 Ft-ért az ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!

☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazint egy évre mindössze 17 736 Ft-ért az ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!

A válltáska választott színe: ☐ fekete ☐ kék ☐ narancs ☐ piros

Amennyiben nem jelölsz meg választott színt, akkor a fekete színű táskát postázzuk.

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím: Telefonszám:

Kézbesítési név:

Kézbesítési cím:

Aláírás: Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)!
Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.
Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.). Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze: ☐

Volt egyszer egy vadnyugat

írta · Kredenc

CALL OF JUAREZ

fejlesztő > *Techland* kiadó > *Ubisoft* web > *callofjuarez.com*

A lengyel Techland 1991-ben alakult, ám csak '97-ben kezdtek el fejleszteni – nemcsak játékot, sikeres fordítóprogramokat is jegyeznek –, addig kiadással foglalkoztak. Első sikerük a Chrome volt, ezt követte a még zajosabb sikert arató Xpand Rally, majd a közepes Chrome: SpecForce. A Juarez mellett már készül a zombis Dead Island, a Xpand Rally Xtreme és a Chrome 2 is, a fiúk tehát alaposan belehúztak...

Szeretem a westernt. May Károlyon, Gojko Miticen, Clint Eastwoodon, Sergio Leonén nőttem fel, felnőttebben rátaláltam az olyan klasszikusokra, mint a Hatosfogat vagy a Párbaj délidőben. Hangulat, kaland, férfias tökösség, adrenalin. Sajnos ez a téma valami miatt kissé mostoha a játékiparban, bár szerencsére mindig akad valaki, aki kihoz némi finomat; gondoljunk például a Desperadosra vagy a Gunra. Épp ezért örültem jó egy éve a lengyel fiúk bejelentésének, viszont a marketing-vonatra nem ültem fel. Ez a nagy szerencsém. Ugyanis akkor picivel elfogultabb lennék talán, és szebbnek látnám, ami nem az. Mert ez a játék most kemény párbaj elé állít: 4 és 8 pont között bármit adhatnék rá, annyira hullámzó, hol jó, hol borzalmas, egyszerűen nehéz rajta fogást találni. De hát muszáj...

„ÍMÉ A NAP, ÍMÉ ELJÖTT, KISARJADT A VÉGZET..."

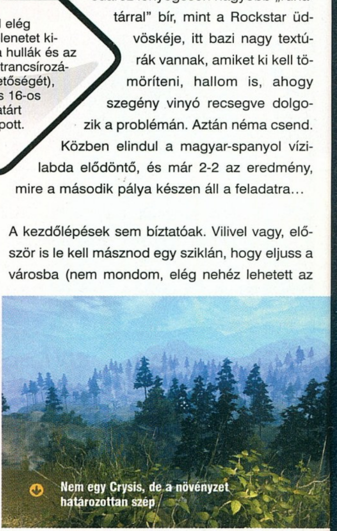
Maga a játék alapötlete nem rossz. Van egy mexikói származású kölyök, Gyertya Vili, aki elszökik mostohaapja terrorja elől, ám egy nap hazatér a Hope (remény) nevű sárfészekbe (kis poén, lásd még Postal – Paradise). Nagybátyja, Ray öreg fegyverforgató, aki húsz éve megtért, és most a település papja. A sztori ott pörög fel, amikor az atyát értesítik, hogy lövéseket hallani a bátyja farmja felől, és ő ott találja Vilit lelőtt szülei mellett. A bátyó bekattan, előveszi régi fegyverit, és a menekülő srác nyomába ered. Innentől kezdve felváltva irányítjuk a két figurát, néha ugyanazon a pályaszakaszon. A srác sok Tarzan és Indiana Jones filmet nézhetett, mert az ő bőrében sziklát kell másznunk, korbács segítségével átrepülnünk szakadékok felett, és egyéb rettentő akrobatamutatványokat lezavarni. A csuhás viszont ólommal tör utat, miközben bibliai idézetekkel szórakoztatja a nagyérdeműt. Nos, ez az alapfelállás – maga a kivitelezés nekem kissé kaotikusnak, identitászavarosnak tetszik.

JUAREZ

A játékból elég sok véres jelenetet kivettek (plusz a hullák és az erdei állatok trancsírozásának lehetőségét), de így is 16-os korhatárt kapott.

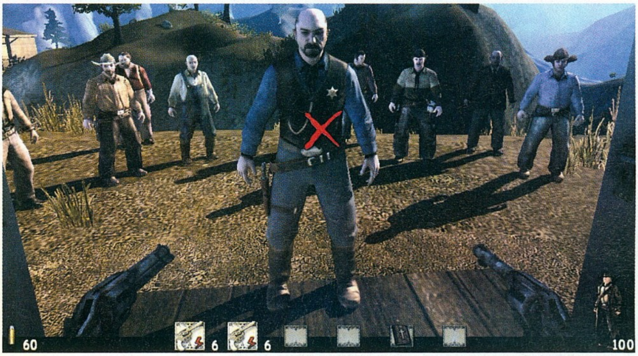
Az első kínos élmény a töltési idő. Hihetetlen. Az elsőnél azt mondtam, oké, inicializáljuk a motort, készítsük elő a pályát, lakjuk be a memória minden zugát. A másodiknál már morcos lettem. Némi ellentételezésként a folyamat alatt a narrátor felolvassa nekünk a Nagy indiánkönyvet meg a Bibliát – mit mondjak, van is rá ideje. A San Andreas óta, ami egy pisztolylövésnyi idő alatt betölti Kalifornia államot a képernyőre, nem igen tudnak szegény fejlesztők meggyőzni a problémáikkal. Igen, tudom, a Juarez lényegesen nagyobb „ruhatárral" bír, mint a Rockstar üdvöskéje, itt bazi nagy textúrák vannak, amiket ki kell tömöríteni, hallom is, ahogy szegény vinyó recsegve dolgozik a problémán. Aztán néma csend. Közben elindul a magyar-spanyol vízilabda elődöntő, és már 2-2 az eredmény, mire a második pálya készen áll a feladatra...

A kezdőlépések sem bíztatóak. Vilivel vagy, először is le kell másznod egy sziklán, hogy eljuss a városba (nem mondom, elég nehéz lehetett az



Nem egy Crysis, de a növényzet határozottan szép

Hátizé... jó, hogy nem osztanak Oscart az Év Legjobban Modellezett Farkasfeje kategóriában...



Másvélemény

Nekem tetszett a Call of Juarez. Nem lesz az év játéka, hisz arra ott az Oblivion (és az Xbox360-as Dead Rising!), de mindenképpen megéri az árát. A grafika gyönyörű, megfelelően erős gépen HDR, mélységélesség effekt, hihetetlen mennyiségű növényzet, porszem a levegőben, lepkék, hőeffekte; minden van, amire csak szüksége lehet egy jelen generáció csúcsán lévő játékmotornak. Az öreg indiános rész felejthetetlen hangulata tökéletesen passzol a történethez, nem is beszélve a zenéről, ami végig páratlan élményt nyújt. Mikor összekaparnak a tóból és lehet menni a pampákra nyulat vadászni, meg hegyet mászni, ezt látnotok kell!

Flatline

"Látványos, hangulatos, jó ötletekkel feldobott, de unalmas, buta hibákkal elrontott játék..."

embereknek, mielőtt feltalálták volna az országutat). Aztán be kell osonni egy farmra, és ellopni egy öreg tata rozsdás coltját, amit a bátyó a fészer tetején tart (nem csoda, hogy rozsdás). Csapó, vinyógyilkolás, következő szakasz. Beérsz a városba, a seriff elveszi a pisztolyt, de találkozol egy régi barátnővel. Új feladat: lopd el a lány pisztolyát. Ehhez fel kell másznod az ablakába, majd menekülni, osonva, ki a városból. A pisztolyban nincs töltény. Harmadik feladat: osonj be egy őrült fószer házába, és lopj lőszert. Mi a...?!

„A FEGYVER KÍVÜL, A DÖGHALÁL ÉS AZ ÉHSÉG BELÜL..."

Hamar hadd tegyem hozzá: aki túléli ezt az etapot, később már jól szórakozhat, bár azt is megjegyzem – stílusosan: ide lőjetek! –, hogy én azért beleásítottam a cuccba. Amikor megkapod a reverendás irányítását, a buli feljavul. Elvégre ezt a játékot azért vettük meg, mert FPS, ez nálam „first person shooter", nem „first person stealth", és a morcos képű öreg osztja is rendesen az ólmot. Én csak azért untam rá, mert hatalmas pályák vannak, rengeteg gyaloglással, két-három ellenség per száz méter elosztásban, ráadásul sok a visszamászkálós feladat, amikor a már kipucolt terepen kell csörtetni hátrafelé – én annak idején emiatt hagytam abba a Quake 2-t, és azóta is utálom. Sajnos egy-egy ilyen csörte után megint jön Vili, és lehet sziklát mászni, tarzanozni, osonni és lopni. Csak a fejlesztők jó szándékát tudom dicsérni, mást nem. Ez a játék alapjában akció, jobbak is a durrogtatós részek, emiatt a settenkedés félkész érzetet kelt. Ott a hasonló cuccok régi hibája is: ha te nem látod az ellent, ő sem lát téged, ezért beállhatsz egy karvastagságú csemetefa mögé, mint a rajzfilmben a prérifarkas, és senki rád se bagózik. Ha kidugod a fejed, és valaki észrevesz, kiabál, hogy itt a fiú, elkezd lövöldözni, ám ha visszabújsz fedezékbe, és csendben maradsz kicsit, megnyugszanak a kedélyek. Kérdem én: reális ez? Ugyanez áll a vadászatra is: három indián előtted; egy szikla mögül fejbe lövöd az egyiket, mire a másik kettő kicsit szirénázik, aztán ha nyugton maradsz, visszatér a napi tevékenységéhez, készen arra, hogy őket is kicsináld. Ez nevetséges, és nem kissé frusztráló is. Billy küldetései teljes kétségbeesésbe taszítottak, értelmetlen feladatok tömegével találkoztam; fent már leírtam a fegyveres tortúrát, de komolyan, csak az olvasók iránti elkötelezettségem gátolt meg abban, hogy ne töröljem le a játékot, amikor fél óra szenvedés után sikerült ellopnom egy lovat, hogy aztán kétszáz méter (!) galoppozás után otthagyjam egy szakadék szélén, mert megint alpinistát kellett játszanom...

A céllövöldés etapokban sokkal több ötlet és spiritusz van, és fáj a szívem, hogy nem ezen az úton haladtak a fejlesztők. A kor technikai színvonalának reális leképezése, hogy a lőfegyverek a sok használattól tönkremennek, és ha nem cseréled le a sérült cuccot, felrobban a kezedben. Ez egy kis „mikromenedzsment", oda kell erre is figyelned, és jópofa dolog. Poén, bár nem

Outlaws, Desperados, Gun, Call of Juarez. Hullámzó minőségű sorozat vitatható minőségű folytatása

"Dobd el a fegyvert, és gyere ököllel, mint férfi a férfi a férfival...!"

JUAREZ

A bolti, dobozos verzió mellett a Call of Juarezből is létezik pénzes letöltős változat, amit a hivatalos oldalon (www.cojgame.com) érhetünk el.

sokat használtam, hogy miközben egyik kezedben pisztoly, a másikba Bibliát vehetsz, és az Úr szava mellett öldökölheted a báránykákat, ami felidézi a Ponyvaregényt, Ezékiel szavai is elhangzanak, mint ott Samuel L. Jackson szájából (a cikk belcímeit is a próféta könyvéből kölcsönöztem a hangulat kedvéért). Érdekes a párbaj is: adott jelre le kell rántanod az egeret (lenyúlsz a stukkerért), majd fel (célra tart), és lőni – miközben mozogni nem, csak oldalra hajolni tudsz. Az imbolygó célkereszt kissé érdekes, de hát valamivel nehezíteni kellett a dolgot. Furcsa viszont a trendi belassításos móka kivitelezése: el kell tenned a fegyvereidet, megnyomni a tűzgombot, erre papunk előkapja a két barátot, megjelenik a képernyőn a két célkereszt, elkezdenek egymás felé araszolni, és neked ezalatt kell úgy forgolódni, hogy ezek rámásszanak a rosszfiúkra; ha ez sikerül, a célzó pirossá válik, és lőhetsz. Amúgy a srácok belepakoltak mindenféle okosságot a cuccba mozgástéren, van itt ökölharc, lovaglás, mindenféle fegyveres trükk stb.. Az irányítás jól belőhető, írjuk ezt is a pozitív oldalra.

Nagyobb bajom van viszont a kezelőfelülettel, ami egyrészt vásárian rikító, másrészt picit hülyegyerekes. Például, ha valakire ráfogod a fegyvert, de nem bánthatod, megjelenik egy hatalmas vörös X; ez még so-so, ám könyörgöm, miért kell ugyanezt a jelet egy hullán is megjeleníteni?! A legidegesítőbb megoldás, hogy ha valami speckó akcióra van lehetőség, minden alkalommal megjelenik fekete ablakban a hozzá tartozó instrukció, emiatt néha percenként leáll a játék, hogy figyelmeztessen arra, amit már úgyis tudsz (és ezt a szolgáltatást ki sem lehet kikapcsolni). Fiúk, nézzétek már kicsit felnőttnek a játékost! Rakjátok ki egyszer az infót, aztán hagyjatok játszani! Kösz.

Van még pluszban, és ez is jó: multiplayer, a szokásos módokkal: DM, Skirmish, CTF (itt Robbery). Bár egészében jó és hangulatos, rengeteg munka maradt benne, biztos, hogy az első patch nagyrészt erről fog szólni (ezt kezdjük már megszokni), mert nagyon nyögvenyelős minden. De legalább van.

„ÉS ADOK NÉKIK EGY SZÍVET, ÉS ÚJ LELKET ADOK BELÉTEK..."

Ami feltétlenül a mérleg pozitív felébe kerül, az a vizuális élmény. A Chrome motor harmadik kiadása tökéletes western hangulatú grafikát mozgat, a pályák, a karakterek, épületek és tárgyak mind autentikusak, úgy érzed, mintha valamelyik Leone-filmbe csöppentél volna. Egy baj van csak: ez a „szív" tökéletesen optimalizálatlan. Erős vas kell hozzá; az én roncsom (AMD 2800+, 1 giga DDR, Geforce 6600GT), mely kiválóan kiszolgálta a FEAR-t, Half-Life 2-t, sőt a Titan Questet is, itt bizony feladta, és erős butítás után volt csak hajlandó mozit vetíteni diaporáma helyett, ám a skálázás nem teljesen zökkenőmentes. A játékmechanizmus döccenői mellett itt bukott ki legjobban, hogy ebben a játékban is benne maradt vagy félévnyi tesztelés. Maga a látvány tapsolni való, a zene is kitűnő, a hangoknál megint van némi billegés, Ray bácsi hangja Oscar-díjat érdemel, Vilinél és a többieknél lehetett volna még válogatni.

Kiemelendő a fizikai motor is: az, hogy a környezet teljesen interaktív, lassan megszokottá válik; ám az, hogy elhajítasz egy petróleumlámpát, a kiömlő anyagba belelőve lángra lobbantod azt, majd a nagyobb hatás kedvéért beledobálsz a tűzbe pár széket, kosarat, és mindezt aztán egy vödör vízzel eloltthatod, meg kell süvegelnem. Tessék ezt fejben tartani, mert a továbbjutás kulcsa néha épp ilyesmikben rejlik – ez is trend kezd lenni, de nem baj, egy kis fejtörés sosem árt.

Összességében tetszetős a holmi, sok meló van benne, temérdek ötlet, spiritusz. Sajnos az egész nem áll össze egységes masszává; ha egy lábas vízbe beleszórsz két marék zöldséget, az még nem leves, csak majdnem. Nekem a játék unalmas volt, Vili részei frusztrálóak és ostobák, de hát ez egy szubjektív műfaj. Senkit nem akarok lebeszélni róla, érdemes kipróbálni (a látvány miatt mindenképpen), hátha bejön, csak tessék rákészülni, egyrészt hardverben, másrészt türelemben. Plusz megvárni legalább két patch-et. Ámen.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Nekem unalmas volt, az osonós részek főleg. Hosszú töltési idő, optimalizálatlan motor, ostoba ellenfelek, identitászavar az egyik serpenyőben. Szép látvány, hangulatos kivitel, sok ötlet a másikban. Plusz a multi, ami mindkettőbe belefér...

KREDENC

PRO: Autentikus, hangulatos, a szemnek kellemes

KONTRA: Kiegyensúlyozatlan, uncsi, buta

6.8

ÖSSZEGZÉS: Gyönyörű és hangulatos westernfilm, néha rettentő unalmas dramaturgiával, de azért érdemes megnézni.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

THIEF	89%
GUN	82%
OUTLAWS	85%

SáGa
SNACK
mad-dog®
SáGa
SNACK
mad-dog®
PAPRIKÁS
Snack kolbász pulykahúsból
Harapd meg
szépen!!!

irta · Flatline

BROKEN SWORD 4: ANGEL of Death

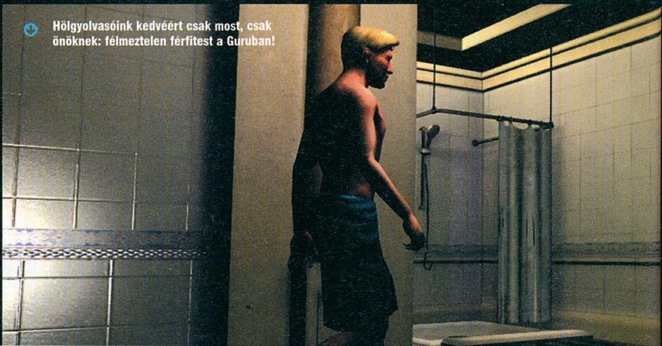
fejlesztő > Revolution/Sumo Digital kiadó > THQ web > www.broken-sword.com

Az angol Revolution Software a '90-es években alakult, és több ízben bizonyították már a játékostársadalomnak, hogy képesek a kalandjátékok legszebb hagyományait továbbvinni. A Broken Sword szérián kívül a Beneath The Steel Sky, és a Lure of The Temptress szerzett nekik rengeteg rajongót világszerte. Az Angel of Death készítésében a szintén brit Sumo Digital stúdióval kooperációban készítették.

Hála és köszönet a THQ-nak: esélyt adtak egy évek óta haldokló műfajnak és kalandjátékot adtak ki a mai játékipar kockázatvállalási állapotai mellett. Nem gondoltam volna, hogy bármelyik nagyobb kiadó csak úgy bevállal ma egy ilyen stílusú játékot – lássuk, az amúgy patinás, szép múltra visszatekintő Broken Sword sorozat legújabb (befejező?) része mit nyújt a bizalomért cserébe.

2D KONTRA 3D – 425. MENET

A harmadik epizód, a Sleeping Dragon tavalyelőtt már átlépte a 3D-s grafikára való áttérés technológiai lépcsőjét. Sajnos nem véletlenül szidják a kalandjáték kedvelők ezt a megközelítési módot, hiszen addig a pillanatig, míg a kézzel festett hátterek színvilágát, részletgazdagságát nem tudják visszaadni megfelelő mennyiségű objektum modellezésével, addig fabatkát sem ér a stílus az új motorokkal. Anno a Broken Sword 3 esetében is szó esett erről, és most is ugyanez a helyzet: szinte semmit sem változott grafikailag a játék, igaz, a történet egy fokkal jobb, nem is beszélve a feladványokról. Mára a Sleeping Dragonból az maradt meg legélénkeb-


Hölgyolvasóink kedvéért csak most, csak önöknek: félmeztelen férfitest a Guruban!

ben a játékosok kollektív memóriájában, hogy milyen idegesítően sok ládatologatós logikai feladvánnyal boldogítottak benne a fejlesztők. Nem akarok senkit elkeseríteni, de azért itt is lesz többször, hogy ládákat, vagy más nagyobb méretű cuccokat kell majd átmozgatnunk A pontból B-be, hogy tovább tudjunk haladni (szerencsére azért nem olyan sokat, mint az eddig csak savazott harmadik részben).

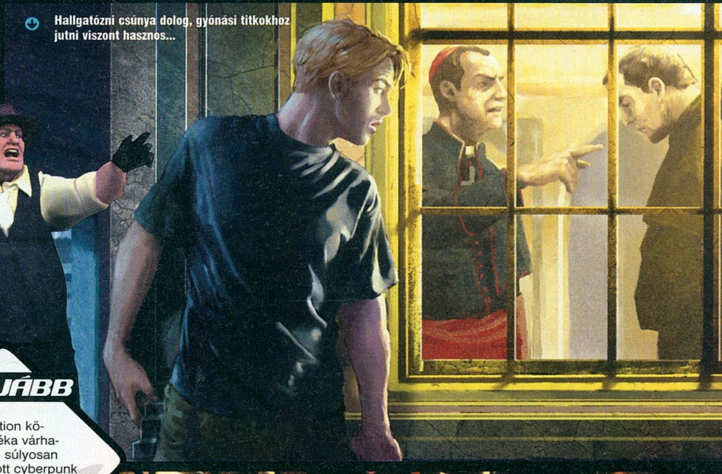
SZTORI

A történet ott folytatódik, ahol a harmadik befejeződött, azaz nem sokkal később. George minden este teleszkópos golfütőjével alszik el, betakargatja és jó éjt puszikkal látja el, ahelyett, hogy végre egyszer elhívná (újra) vacsorázni Nicót, tönkrement egzisztenciáját próbálja a Big Bro's Bail Companynél elfogadhatóbb irányba terelgetni. A Glastonbury-incidens már egy éve a múlté, George esetlenebb, mint valaha, de ugyanúgy hősies, sőt ha lehet még szőkébb részről-részre. A közepes minőségű intro után nem várnak nagyon a készítők és zsupsz, rögvest bedobják a másik szőke karaktert, kinek neve Anna Maria, és minden nőiességével megpróbálja rávenni George-ot, hogy segítsen neki kibogozni egy régi családi ereklye rejtélyét (persze-persze...), amelyet a hotelszobájában őriz a széfbe zárva. Mielőtt gyorsan nemet mondhatna főhősünk, és lezárná a szőkenős szálat, kiderül, hogy erőteljesen lohol a helyi maffia a hölgyemény után, így azonnal ki kell szöktetni a saját irodánkból. A játék első órája gyakorlatilag 4-5 képernyő közötti ide-oda mászkálással fog zajlani, ami nem túl vidám dolog véleményem szerint. Lehet, hogy én voltam túlságosan régen kalandjáték-közelben (nem...), vagy túl álmos voltam (nem...), vagy nem tudok elég jól angolul (nem hinném...), de itt kőkeményen szívatják a játékost kérem szépen. Egy ősrégi fegyver körül bonyolódik a történet, melyet Mózes használt még anno az egyiptomiak ellen és úgy tűnik, a modern korban most újra elő fog kerülni és egy vallási szekta (Mi más... Mi más? MI MÁS? Miért nem lehetett végre kitalálni valami újat a templomos lovagok három részen át való erőltetése után?) akarja bevetni. Kalandjaink során szokás szerint sokfelé elkóborlunk majd a Földgolyón: Isztambul után eljutunk majd a demóban is látott vágóhídra, New Yorkba, majd a Vatikánba – plusz viszontlátjuk (sajnos csak a második felében) Nicót, ami mindenképpen a játék egyik legörömtelibb pillanata.

Hanghiba

Az utolsó pillanatban érkezett a házibarkácsmegoldás a játék hang-problémáira. Ha azt tapasztaljátok, hogy a dialógusok nagy százaléka félbeszakad, vagy egyszerűen nincs hangja egy karakternek, pedig beszélniük kéne, a következőket kell tennetek, hogy jó eséllyel megjavuljon a dolog. A vezérlőpulton belül kell átállítani egy értéket (pont úgy, mint a FEAR esetében annak idején), amit a Rendszer – Eszközkezelő – Hang és multimédia – Audio meghajtók alatt található értékek között, a „Fraunhofer IIS" kezdetű bejegyzésnél kell keresnetek. A prioritás értékét írjátok át 10-es, vagy 9-es értékről 1-re. Ha ez sem segít, várjátok meg az első hivatalos patch-et, amit valószínűleg rövid időn belül kiadnak. Addig türelem és kitartás!

„A szebb napokat is látott sorozat ennél jobb folytatást (befejezést?) érdemelt volna!"



Hallgatózni csúnya dolog, gyónási titkokhoz jutni viszont hasznos...

TOVÁBB

A Revolution következő játéka várhatóan a '94-es, súlyosan körülrajongott cyberpunk kalandjáték, a Beneath a Steel Sky folytatása lesz.

IRÁNYÍTÁS ÉS FELADVÁNYOK

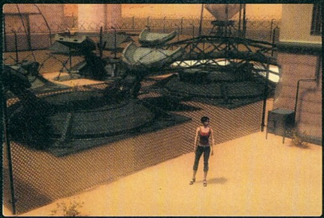
Először is muszáj megemlítenem, mennyire minimalista irányba húz ebben a részben az irányítás. Míg a régi LucasArts-féle kalandjátékok előrelépésnek számítottak az intelligens kurzorral a szövegek begépeléséhez, vagy félmondatok kiválasztásához képest, addig ez az abszolút csak a legszükségesebb dolgokat tartalmazó kezelőfelület maga a pokol. Noha a Broken Sword sohasem a jó irányításáról volt híres, ez a mostani már-már veszélyezteti a játékélményt. Először is felejtsétek el a billentyűzetet, mert bár elsőre úgy tűnik, hogy könnyebb lesz azzal futkorászni, valójában egyszerűbb csak az egeret használni (az egérgörgőre kellett volna tenni a fejlesztőknek alapból a futást, nem a kisujjlohasztó Control billentyűre). A helyszínek annyira üresek, hogy elsőre ki lehet szúrni, melyik az a 2-3 tárgy, amit használni lehet, vagy a tárgylistánkból (amit a képernyő tetejére navigált kurzorral lehet elérni) mit tudunk alkalmazni rajtuk. Bármi, ami használható, megváltozott egérkurzort eredményez, amin a jobb gombbal azonnal elérhető az összes funkciója (általában kettő darab, a „mi a pék is ez a cucc" szemecske és a fogaskerék, amit nem magyaráznék el, mert valószínűleg úgyis sejtitek). A mentést-töltést, ilyesmiket az Esc gomb lenyomása után éritek el, de csak nyugalmi állapotban lehet menteni, ha aktív karakteranimáció, vagy történés van éppen a képen, akkor nem. Javaslom a sok mentést, az én tesztverzióm irtó sokat fagyott, arról nem is beszélve, hogy a hangok fele akadozott, vagy egyszerűen nem lehetett hallani. Félek, nem egyedi probléma ez nálam, vélhetően egy gyors patch formájában orvosolják a srácok odaátról a dolgot – mindenesetre ne lepődjetek meg, ha a zene elhal, vagy a karakterek nem mondják ki azt, amit a feliratokból olvashattok.

A feladványok néhol borzasztó nehezek. Ha nem lesz alkalmatok ki-kinyúlni az asztalra egy (tömeges igény szerint a következő Guruban közölt) végigjátszásért, azt hiszem, nagyon sokan lesznek, akik levelekkel fogják bombázni a Mentőövet. Anélkül, hogy konkrétumokba bocsátkoznék (amivel lelőném a történet poénjait, vagy a nehezebb feladványok trükkjeit), megsúgom, érdemes mindenkit mindig kikérdezni minden lehetséges témáról, ami csak létezik, különben előfordul, hogy nem csinál meg valamit a karakter, amit amúgy lehetne és gondol is rá a játékos. Egyébként annyira lineáris a Broken Sword 4, amennyire csak lehet egy játék manapság (mit is vártunk, kalandjáték...). Ez önmagában nem gond, de már a Runawaynél elkezdődött az a tendencia, hogy kizárólag akkor használható-vehető fel valami, ha épp annak kell következnie a sorban, addig nem. Ez hihetetlenül frusztráló, és logikátlan is. A dolog másik fele, hogy a két bombahatástalanítós és hackelős minijátékon kívül nem tudnék megnevezni olyan feladványt, ami tetszett volna, és azt mondtam volna, hogy George helyében ne tudtam volna fele annyira nyakatekert módon megoldani, mint ahogy ő tette.

Ha George-ból előbújt a mindannyiunkban ott lakozó Tarzan...

GRAFIKA, HANGOK

Mint már korábban is említettem, nem örülök, hogy 3D-ben kell játszanom egy kalandjátékkal. Nem elég részletesek a helyszínek, nem elég mozgalmasak az utcák, sőt a hangok sem az igaziak. Persze, jól ellátta a feladatát, akinek össze kellett barkácsolnia a háttérhangokat, de semmi pluszt nem nyújt. A zenei aláfestések jók lehetnének, ha néha hallanám is őket huzamosabb ideig, és ne lenne bugos a hangrendszer. A karaktermodellek minősége és mozgása bőven hagy kívánnivalót maga után, kezdve azzal, hogy nyoma sincs a motion capture-nek, vagy nagyon gyengén építették be azt a játékba. A kézzel animálás korszaka leáldozóban van, szerintem a következő (bármennyire is fanyalgok itt, remélhetőleg azért lesz) részben ezen már változtatnak. Az eltúlzott mozgásanimációk és a nem vicces, inkább nevetséges mozdulatok, olyan szinten idegennek hatnak néhány szituációban, hogy csak na – és ezek mind lejjebb húzzák azt a faktort, ami miatt visszatérne másnap is a játékos folytatni a kalandot. Ha egyszer arra adták a fejüket a fejlesztők, hogy nehéz legyen a játék, akkor olyan történetnek és olyan tálalásnak kellene párosulnia ehhez, ami visszahúzza, elvarázsolja a játékost. A Broken Sword 4, félek, nem ez a kategória. Nem azért írom ezt, mert nem szeretném a stílust, éppen ellenkezőleg: túlságosan is kedvelem, talán ez a baj. Abban viszont biztos vagyok, hogy sem a történet, sem az átvezető animációk nem olyan szintűek, hogy komolyan helyt álljanak 2006-ban egy enynyire neves stúdiótól, mint a Revolution. A karakterek akcentusa és a dialógusok viszont legalább vannak annyira jók, hogy bármilyen nyelvész lelkét kielégítsék. Az is pozitívum, hogy a történet érint pár olyan mitológiai-bibliai témát, ami hozzáad a szürke hétköznapok információival rendelkező játékosok általános műveltségéhez.



BUKOTT ANGYAL?

Csak azoknak ajánlom a Broken Sword negyedik részét, akik az első hármat a polcukon tudják és minden este elégedett mosollyal törlik le a port a dobozaikról, emlékezve arra a sok élményre, melyekkel gazdagodtak a végigjátszások során. Ha már végigjátszották a harmadikat, rajongók feltétlen küzdjék le ezt is, nem fognak csalódni. Kevésbé fanatikusoknál már fennáll ez a veszély...

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Kevés ötlet, kevés újítás, lapos sztori, idegesítő feladványok, erőltetett 3D - de legalább kalandjáték, amit a mostani ínséges odőkben bizony meg kell becsülnie a stílus rajongóinak...

FLATLINE

PRO: Jók a küldetések

KONTRA: ...és alig van egyéb újítás

6.8

ÖSSZEGZÉS: George Stobbart ismét hódítani próbál, egyre kevesebb sikerrel...

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

BROKEN SWORD	85%
BROKEN SWORD 2	88%
BROKEN SWORD 3	83%

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Gigabyte GeForce 7900GTX
512MB 256bit, HDTV, PCI-E, 2xDVI
125.400 Ft

AMD X2 4800+ CPU
Socket 939, Dual Core, 2x1MB
82.200 Ft

Intel Core2 Duo 2.4GHz
Socket 775, 4MB cache, BOX
87.480 Ft

G-STYLE N211
Intel P4 1.7GHz, 512MB DDR
60GB HDD, DVDRW, WLan
1.9Kg, 12.1" GlareType LCD
245.900 Ft

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól! **A feltüntetett árak bruttó árak!!!**

AMD Athlon64 3200+
Gigabyte K8NF9 alaplap
AMD A64 S939 3200+ processzor
512MB DDR Kingmax memória
Gigabyte 7300GT 256MB PCI-E VGA
1,44 FDD
LG H10 DVDRW
160GB Samsung SATAII HDD
Codegen 6069L ház, 300W táp
108.360 Ft

AMD Athlon64 AM2 3500+
Gigabyte M51GM-S2G alaplap
AMD A64 3500+ AM2 processzor
2x256Mb DDR2 533 Brand
Integrált geforce 6100 VGA
1,44 FDD
LG H10 DVDRW
160GB Samsung SATAII HDD
ASUS 300W ATX táp
ASUS TM581 ATX fekete ház
98.580 Ft

AMD AM2 4200+ Dual Core
Gigabyte M55SLI-S4 alaplap
AM2 4200+ AMD Dual Core 2x512k CPU
2x512MB DDR2 667mhz brand memória
Gigabyte 7600GT 256MB DDRIII VGA
1,44 FDD
LG H20L LightScribe DVDRW
300GB Maxtor SATAII HDD, 16MB cache
LC Power 7012 SD hő/fan lcd kijelzős ház
LC Power 420W PFC táp, 14cm fan
203.712 Ft

Intel 3,4GHz, Dual Core
Gigabyte 8I945PL-GE alaplap
Intel 3,4Ghz 2x2MB Dual-core 64bit CPU
2x256MB DDRII 533Mhz brand mem
Gigabyte 7600GS 256MB PCI-E VGA
1,44 FDD
Pioneer 111D DVDRW
Samsung 250GB SATAII HDD, 8MB
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA581 ATX fekete ház
159.540 Ft

Intel Core2 Duo 1.86GHz
Gigabyte 965P-DS3 alaplap
Intel Core2 Duo 1.86GHz, DualCore, 2MB
2x1GB Kingmax DDRII 800Mhz
Gigabyte 7900GT 256MB 256bit VGA
1,44 FDD
Samsung SH-W163A
Dual-layer SATA DVDRW
Maxtor 300GB SATAII HDD, 16MB
Chieftec 400W ATX táp
Gigabyte Triton Alu ház
294.612 Ft

SILICIUM PC
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

2006. szeptember 18-i árak! Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenttartjuk!

TFT	
17" i-MAX LM17mx, 8ms, 500:1	43.080 Ft
17" Viewsonic ve710s, 8ms, 500:1	54.300 Ft
19" i-MAX LM19ED, 8ms, 700:1	54.120 Ft
19" Acer 1916S, 12ms, 500:1	58.800 Ft
19" Samsung 940BF, 2ms, 700:1	91.880 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7900GT 256MB, PCI-E	77.340 Ft
Gigabyte 7600GT 256MB, PCI-E	47.950 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, PCI-E	30.190 Ft
Gigabyte 7300GT 256MB, PCI-E	23.190 Ft
Gigabyte X1800XL 256MB, PCI-E	74.256 Ft
Gigabyte X1600PRO 256MB, PCI-E	26.550 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless RumblePad II	10.500 Ft
Logitech G5 laser mouse	17.440 Ft
Logitech LX7 cordless optical mouse	8.800 Ft
Memória	
512MB 400MHz Kingmax, CL2.5	14.280 Ft
512MB DDR2 667MHz Zeppelin 5év gar!	12.120 Ft
512MB DDR2 800MHz A-DATA	15.900 Ft
Winchester	
74GB WD Raptor SATA 8MB 10000rpm	43.080 Ft
200GB Samsung SATAII 8MB 7200rpm	18.120 Ft
160GB Samsung SATAII 8MB 7200rpm	15.000 Ft
400GB Samsung SATAII 8MB 7200rpm	32.700 Ft
Alaplap	
Gigabyte K8NF-9, Socket 939	18.360 Ft
Gigabyte M57SLi-S4 (AMD AM2)	39.120 Ft
Gigabyte M55SLI-S4 (AMD AM2)	27.480 Ft
Gigabyte 965P-DS4 (Intel Core 2 Duo)	46.130 Ft
Gigabyte 8I945PL-GE, Socket 775	22.440 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Aurora aluminium ház	29.520 Ft
Asus TA581 Fekete ház 350w táp	11.700 Ft
LC Power 7012SD hő és fan kijelző	8.100 Ft
Chieftec 400W táp,12cm, APFC	12.420 Ft
Chieftec 450W táp,12cm, APFC	14.040 Ft
LC Power 550W táp,14cm,APFC	11.160 Ft
Asus 550W True Power SLI	24.150 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS9500 LED	12.900 Ft
Zalman Fatal1ty V7 VGA hűtő	7.400 Ft
Zalman Fatal1ty FSC-77 cpu hűtő	6.500 Ft
Zalman VF700CU VGA hűtő	6.500 Ft
Zalman FC-ZV7 Fatal1ty VGA hűtő	10.520 Ft
Processzor	
Intel P4 3Ghz S775 2MB 64bit BOX	40.300 Ft
Intel P4 3.4Ghz S775 1MB 64bit BOX	39.600 Ft
Pentium D 3.4Ghz 2X2MB D. Core BOX	45.720 Ft
Intel Core2 Duo 2,13GHz D. Core BOX	62.400 Ft
AMD A64 3800+ S939 1MB OEM	27.180 Ft
AMD Athlon X2 3800+ Dual Core BOX	41.100 Ft
AMD A64 3200+, S939 OEM	17.880 Ft
AMD A64 3800+, AM2 BOX	23.760 Ft
AMD A64 4600+, AM2 BOX D. Core	67.200 Ft

SPECNAZ: PROJECT WOLF

írta · Tika

fejlesztő > Byte Software kiadó > GMX Media web > www.specnaz-game.com

A szlovák illetőségű csapatról gyakorlatilag csak annyi érdemes tudni, hogy 2001-ben alakult meg, és ötévnyi kemény munkájuk gyümölcse fekszik itt most terítéken. Bátran kijelenthetem, hogy mindenki jobban járt volna, ha anno kőművesbrigádba tömörülnek...

Valamikor 2004 elején szelőztette meg a sajtó a hírt, hogy a szlovák Byte műhelyében az orosz különleges alakulat, a Szpecnyaz mindennapjait feldolgozó játék van készülőben. Az alkotás befejezését azon év végére datálták, így most, a megjelenéskor, két év távolából kellemetlen időutazás következik, ugyanis a grafikai motor, és a technológia megoldások mind az akkori éra kívánalmainak megfeleltetésére lettek felkészítve.

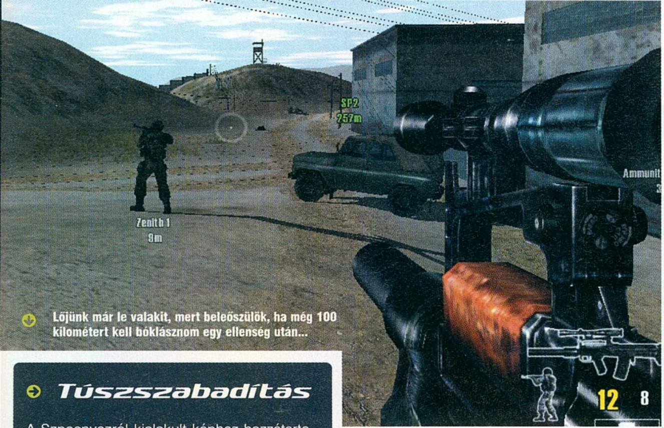
SZPECIALNOGO NAZNACSENIE

A világ legkeményebbnek tartott különleges alakulata a '80-as években érte el karrierje csúcspontját, majd 30 000 főt tömörített, és a diverziótól a tengerészeti részlegig minden hadműveleti területre kiterjesztette működését. A kiképzés brutális, a lemorzsolódás a belülről gerjesztett rivalizálásnak köszönhetően még a legjobb atlétákat sem kíméli. Napi négyórás alvás mellett robogó tankok lánctalpai közé gördülni, vagy hidegvérrel ölni késsel, puszta kézzel, különleges idegrendszert és fizikai felkészültséget kíván. A Szpecnyaz Alfa csoportként emlegetett terroristaelhárító osztagának tulajdonítható például Afganisztánban az elnöki palota lerohanása (1979. dec. 27-én), és Amin elnök kivégzése – tehát az orosz archívumban azért akadtak volna érdekesebb esetek is, mint a játékban szereplő fiktív, modern világunkból összecsemegézett klisék... Eszerint Európát példa nélküli terrorhullám tartja rettegésben (robbantások Londonban és Madridban stb.), és a nyomok Iránba vezetnek. Mivel arrafelé a NATO, különösképpen az Egyesült Államok finoman fogalmazva nem örvend nagy szimpátiának, a Project Wolf fedőnevű együttműködés keretében Oroszország küldi fiait a terroristák megrendszabályozására. Az elnéptelenedett vidékeken kiépített teljes infrastruktúrát le kell gyalulnunk, hogy aztán a további szálakat követve Myanmarban tegyünk pontot az ügy végére, és simítsuk el mellékesen egy kisebb orosz külpolitikai baki következményeit.

TERROR, ELHÁRÍTÁS

A játékos két variációban dúlhatja a környéket,

A derék kommandós, és leghűbb társa, az orosz autóipar csodája



Lőjünk már le valakit, mert beleőszülök, ha még 100 kilométert kell bóklásznom egy ellenség után...

Túszszabadítás

A Szpecnyazról kialakult képhez hozzátartozik, hogy túszszabadítási akcióik rendre véres mészárlásba fordulnak (persze sehol a világban nem alakultak még ki olyan durva és komplex krízishelyzetek, mint Oroszországban). 1995-ben, Samil Baszajev lázadó csecsen vezér 1500 túszt ejtett a bugyennovszki kórházban, ekkor 146 civil halt meg a túszmentő akció közben. 2002-ben szintén csecsen fegyveresek szálltak meg egy moszkvai koncerttermet, és 700 személyt ejtettek foglyul. Az Alfa és Vimpel csoport kétszáz kommandósa megrohanta a robbanószerekkel védett épületet, és az 50 terroristát, a vezérrel együtt félórás tűzharcban ártalmatlanná tették. Az ostrom előtt bevetett altatógáz 129 életet követelt (a gáz hatását a fizikai kimerültség, a stressz, és az étel- valamint vízmegvonás súlyosbította). 2004-ben egy észak-oszétiai iskolában, Beszlánban újfent csak csecsen terroristák zavarták meg a tanévnyitó ünnepélyt. A túszdrámában 331 ember vesztette életét, köztük 186 gyerek. A bosszú nem maradt el, a moszkvai merénylet szervezésével vádolt Zelimhan Jandarbijevet 2004-ben vadászta le a Szpecnyaz, majd a rá következő évben a csecsen elnök, Aszlán Maszhadov következett. Baszajev halálának körülményei ugyan nem tisztázottak, de idén júliusban valószínűleg az ő felrobbantásában is közreműködött a különleges alakulat.

az egyik a Geroy (ez szimpla egyszemélyes first person akciózás), illetve harcba szólíthatja kollégáit is, ilyenkor értelemszerűen egy komplett osztagot vezényelhet. Az Alfa és Zenith osztag öt embere nincs hozzáláncolva a parancsnokhoz: rendszerint párokban, a térkép átellenes pontján kezdik meg az akciót. A kezelőfelület többrétegű, a látótávolságba lévő bakákat a kurzor és a gyorsmenü segítségével navigálhatjuk, míg a távolabbiakat a műholdas térképfelvételen (némi stratégiai beütés látszatát keltve ezzel). A harcosaink agressziója, és testhelyzetük skálázható, viszont csak egyszerű mozgási és gyilkolási parancsokra hallgatnak. Használhatóságuk a türelmünkkel egyenes arányban áll, azaz ha órákig elszöszmötölsz a felülnézeti térképen, minden vizuális visszajelzés nélkül (nem lehet lekérni a látóterük kameráját), és hajlandó vagy egyesével, pontról pontra pozícióba vinni minden harcost, nos, akkor sem lesz felhőtlen az élmény, de legalább megpróbáltad...

A látvány néhol önmagában ezredfordulós időket idéz, de olyan közhelyes hibák is tetézik még, mint a textúrák remegése, hibás árnyékok, az aljnövényzet átlógása a járműveken, és a fizika teljes hiánya. Komplex időjárási elemeket (szél, eső) ne várjunk, köszönjük meg a reggeli borongást, a néhány küldetésben feltűnő ködöt, és a sötét éjszakát, amely a világ legrosszabbul villamosított tájait rejti el. Méltathatnánk a vezethető járművek kinézetét, de UAZ-t láttunk már az Operation Flashpointban is ezer éve, méghozzá jobbat. Ha elakadnál egy pályán, keress egy járművet, s onnantól nincs, aki megállítson: sebezhetetlen vagy! Üss el mindenkit – ami nem lesz túl nehéz, lévén az AI még egy 3km/h-val gördülő dzsip elől sem képes elrángatni senkit.

BEVETÉSEN

Minden egyes akció eligazítással kezdődik, és az unalomig ismételt kulcsszavakat ismételgeti: szerezz meg egy dokumentumot (azaz vegyél fel egy aktatáskát), a megjelölt helyen nyírjál ki mindenkit, vagy robbants fel egy fontos épületet. Ezt a három cselekményt fogjuk gyakorolni orrvérzésig különböző napszakokban. A felszerelésrész több mint megfelelő, hisz a jó kommandós AK-n is megél, vagy választhat hangtompítós mesterlövészpuskát, esetleg a GROZA-t (távcsöves automata), last minute akcióban RPG-t. A hiba ott van, hogy járhatsz-kelhetsz a világban bármerre, minden lelőtt ellenség hullája mellett csak AK-47-est találsz, nincsenek egzotikumok, változatosság. A bemálházott cuccokhoz jár éjjellátó, távcső, három repeszgránát, egy hangtompítós Stecskin, és néhány távirányítóval detonálható robbanószerkezet.

SPECNAZ

A "specnaz" szó a mai orosz nyelvben igen negatív jelentéstartalművá vált, a KGB-vel és a titkosrendőrség rémtetteivel társítják.

SZUMMA

A Project Wolf rövid, végletekig lecsupaszított, idejétmúlt játék, amely csupán azt az üzenetet közvetíti, hogy a Szpecnyaz alapstratégiája a következő: berallyzni a bázis közepére dzsippel, majd a ránk bámuló zigótákat hátbalőni. Nincsenek géppuskafészkek, nehézfegyvereknek hírét sem hallották, és a kifejezetten speciális osztagokra komponált, épületről épületre haladós taktikát is gallyra vágja a látvány – minden helyiség, főhadiszállás, barakk üres (padló, tető, ablak és csókolom). Multiplayer nincs, hiányát illik jól nevelten tudomásul venni, és mielőbb beszerezni a Ghost Recon Advanced Warfightert a kultúrált szórakozáshoz.

pc guru

GRAFIKA	03
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	04

A többéves csúszás miatt olyan alkotást kaptunk, ami látványban alulmarad, és taktikai vonalon sem nyújt semmi kiemelkedőt a mai mezőnyben. Egyébként meg reszkessünk, mert készül a Specnaz 2!

TIKA

PRO: A címben szerepel a Specnaz szó...

KONTRA: Idejétmúlt grafika tele hibákkal, gyenge AI, nem túl változatos küldetések

3.1

ÖSSZEGZÉS: Az utóbbi idők leggyengébb taktikai FPS-e, be nem váltott ígéretekkel. Csalódás a köbön.

GÉPIGÉNY: P3 733 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 1GB HDD

FULL SPECTRUM WARRIOR	80%
RAINBOW SIX LOCKDOWN	52%
GRAW	86%

COMPANY of

fejlesztő > Relic kiadó > THQ web > www.companyofheroesgame.com

írta · Hancu

No.1 PC GURU

demo a DVD-n!

Relic

A kanadai Relic fejlesztőcsapat Vancouverben dolgozik 1997 óta. Bemutatkozó játékuk a legendás Homeworld volt, aminek sikerét azóta többször sikerült megközelíteni (Homeworld 2, Impossible Creatures, Warhammer 40K Dawn of War), de megismételni nem. A Company of Heroes most jó eséllyel indul erre a küldetésre...

HEROES™

Jóból is megárt a sok – tartja a szólás, és milyen igaza van! A második világháborús RTS-ekre (és ha már itt tartunk: az FPS-ekre is) is igaz a népi bölcsesség: ma már azok a legvérmesebb rajongók is hajlamosak hidegrázást kapni a végeláthatatlan sorokban özönlő klónok egy-egy újabb darabjára, akik egyébként Sherman tankokkal fekszenek és 88 mm-es légelhárító lövegekkel kelnek. Na ebbe a miliőbe érkezett meg a Company of Heroes, hogy az unottan ásítozó közönségnek pár másodperc alatt a torkára forrassza a „na még egy partraszállós-tankos RTS" mondatot, és változtasson vissza mindenkit lelkes rajongóvá...

AZ ELIT ALAKULAT

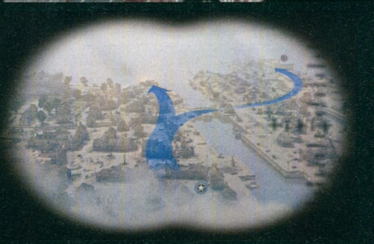
Pedig az egész ugyanúgy kezdődik, ahogy azt filmben-játékban már ezerszer megénekelték: 1944. június 6. a D-nap, invázió Normandia partjainál. A Company of Heroes semmit nem bíz a véletlenre, és egy olyan magával ragadó, hangulatos mozival dob az események közepébe, amihez foghatót a Ryan közlegény nyitó képsorai óta nem láthattunk (konkrétan az egész dramaturgia, a beállítások, a kameramozgás mind kísértetiesen emlékeztet Spielberg filmjére). Ez a lendület a továbbiakban sem fogy el, a monitor elé szögezi a játékost, míg az nem végez a játék 15 hosszú küldetésével (a kezdeti betanuló időszak után számolhatjuk darabját másfél-két órával). Az Able Company szakaszt irányítva keresztül-kasul bejárjuk majd Normandiát, a partraszállás után ismeretlen erdős-bokros terepeken és városi harcokban helytállva, éjjel és nappal; offenzívában, védekezésben, felderítésben – a küldetések egyedülállóan jól megtervezettek, fordulatosak, változatosak, és félelmetes mennyiségű engine mozit zsúfoltak beléjük a fejlesztők (külön piros pont a hangulatos és informatív bevetés előtti eligazításokért!).

FEDEZÉKBE!

A harcrendszer alapját a fedezék kihasználása jelenti, amiből a játék háromfélét különböztet meg. Lehetünk teljes fedezékben (ez a játék kis zöld pajzzsal jelzi), könnyű fedezékben (színe a sárga), vagy mindennemű fedezék nélkül (vörös). A három állapot között ég és föld a különbség sebezhetőség tekintetében, így létfontosságú, hogy gyalogosainkat minél erősebb fedezék mögött tudjuk. Bekerítés, az ellenfél hátországába ledobott ejtőernyősök, oldalba támadás, átkaroló hadműveletek, figyelemelterelő hadmozdulatok – használt eddig bárki is ilyen kifinomult trükköket RTS-ekben, két tank rush között? Na most majd fog, mert muszáj lesz...

HEROES

A pletykák szerint rögtön két kiegészítő is készül a játékhoz; az egyik egy új hadszíntér bemutatására koncentrál, a másik egy új játszható felet ad majd.



COMPANY of HEROES

Mobil Heroes

A Company of Heroes tipikusan PC-s játék, a fejlesztőknek meg sem fordult a fejében, hogy konzolos verziót készítsenek belőle (oda a sokkal akciódúsabb, de hasonló témájú The Outfitet szánták – nem túl sok sikerrel), az egyre nagyobb méreteket öltő mobiltelefonos játékpiacra azonban készítettek egy Company of Heroes verziót, ami körökre osztott stratégia – és ha csak fele olyan jó, mint a PC-s, már megérdemli a világsikert…

Hogy ne legyen a dolog túl egyszerű, a játékban minden tereptárgy rombolható, az épületek összeroskadnak, a robbanások krátereket vájnak a talajba – így pillanatról pillanatra változik, mi is számít éppen biztonságos terepnek. Ez a tagadhatatlan vizuális-hangulati plusz (szívfacsaró látvány tud lenni egy csata után egy füstölgő rommá lőtt, pár perccel azelőtt még idilli kisváros), de ennél még fontosabb, hogy hihetetlen dinamizmust, állandó feszültséget hoz a fedezékről-fedezékre hullámzó harcba. Persze emellett figyelnünk kell az egyes járművek, egységek sebezhető oldalainak támadására, illetve megvédésére is. A kampány második felében, a tankok bemutatkozásával kicsit háttérbe szorul a gyalogosok, és a fedezékek szerepe – kár érte, mert ez a leghangulatosabb, legfrissebb taktikai elem a játékban, és bár igaz, hogy izgalmas dolog a harckocsikkal vívott macska-egér harc, az állandó manőverezgetés, hogy elkapjuk az ellen gyengébben páncélozott oldalát, ilyet azért láttunk már más játékban is.

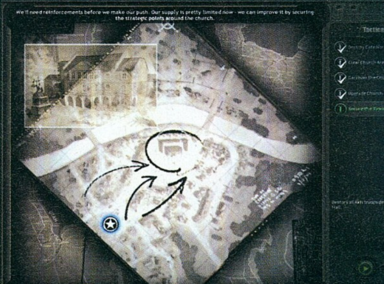
ERŐ, FORRÁS

A világháborús RTS-ekben a műfaj egyik alappillérének számító nyersanyag-gyűjtögetés általában kimarad, és a helyét a küldetések közötti vásárlás veszi át. A Company of Heroes nem ment bele ebbe az utcába, inkább a Dawn of War remek erőforrás-rendszerét gyúrta kicsit át a környezetnek megfelelően. Minden egyes térkép szektorokra van bontva, és teleszórva a játék háromféle erőforrásához kötött stratégiai pontokkal: ezek az üzemanyag, a muníció és az emberanyag (manpower). Minél több szektort birtoklunk, annál magasabb a seregünk létszámlimitje, az egyes stratégiai pontok pedig az említett erőforrásokat termelik számunkra. A muníció az egységeink fejlesztéséhez, illetve a speciális képességeik használatához szükséges; az üzemanyag új járművek és épületek vásárlásakor; az emberanyag pedig bármilyen katona, illetve épület megvételekor. Az ügyesen megtervezett pályák rákényszerítik a játékost a taktikus terjeszkedésre (és persze egy csapásra hihetetlen módon változatossá és egyedivé teszik a pályákat), alaposan meg kell fontolnunk, milyen stratégiai pontot foglalunk el, védünk körmünk szakadtáig, vagy adunk fel, ha minden kötél szakad. Az egyes stratégiai pontokat egyébként a Warhammer 40K-hoz hasonlóan megerősíthetjük egy épülettel, ami ráadásul a termelést is felgyorsítja. Csak azok a pontok termelnek nekünk erőforrást, amelyek össze is vannak kötve saját területekkel a főhadiszállásunkkal, tehát az utánpótlási vonalakra is figyelni kell (az AI – főleg skirmish-ben és magasabb fokozaton – előszeretettel törekszik az utánpótlási vonalaink elvágására).

“Nem hiszem hogy bármi képes lenne elvenni a Company of Heroestól Az év stratégiája díjat...”

Az ilyet hívják átkaroló hadműveletnek. Az eligazítás térképén milyen egyszerűnek tűnik...

Mennyi háborús filmben láttunk ilyen jelenetet - itt mégsem unalmas, sőt!



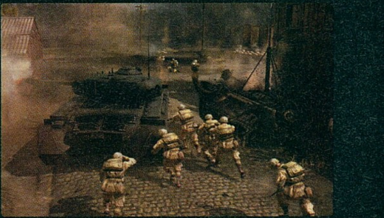
A GYŐZELEM FEGYVEREI

Anno a C&C sorozat hozta be az RTS műfajba a szuperfegyverek játékelemét, és ez valamilyen szinten a Company of Heroesban is megjelenik (persze nem olyan durva, meccseket eldöntő formában, mint a Generalsban, vagy akár a Battle for Middle-Earth-ben). Az elv egyszerű: minden ellenséges katona, jármű és épület elpusztításáért tapasztalati pontot kapunk, amit elköltve aztán három irányban fejleszthetjük tábornoki képességeinket. A szövetségesek oldalán rágyúrhatunk a gyalogságra (védelmi bónuszok, tüzérségi csapás lehetősége, extra gyalogos egységek), a légierőre (bevethető ejtőernyősök, légi csapások és légi utánpótlás), illetve a páncélosokra (a játék legerősebb egységeinek számító tankokhoz juthatunk hozzá). Ugyanezek a lehetőségek a németek oldalán a védelem (erősebb tüzérségi csapások, jobban páncélozott csapatok), a villámháború (támadási, termelési és utánpótlási bónuszok, amik támogatják a bliztkrieg-stratégiát), és a megfélemlítés (hatékonyabb gyalogság, Tigris tankok, V1-es rakéták...).

Seregeinket egyébként meglehetősen változatos arzenálból fegyverezhetjük fel. A védvonalak kiépítésével (a szögesdrótoktól, és homokzsák-fedezékektől a tankcsapdákig és géppuskafészkekig) és a gyártó-támogató épületekkel (nem bonyolították túl: gyalogos-, nehézfegyveres-, jármű-, és tankgyártó, gyógyító és általános támogató épület) kezdjük a főhadiszállásunk kifejlesztését. Seregünk 7-8-féle gyalogos katonából, és ugyanennyi típusú járműből áll össze, melyek között az összes fontosabb világháborús hadnem ott van az utászoktól az ejtőernyősökig, a mesterlövészektől a tankelhárításig, a légierőtől a páncélozott csapatszállítókig – és persze az elmaradhatatlan harckocsik, Sherman és Crocodile, Párduc és Tigris.

A NAGYBETŰS STRATÉGIA

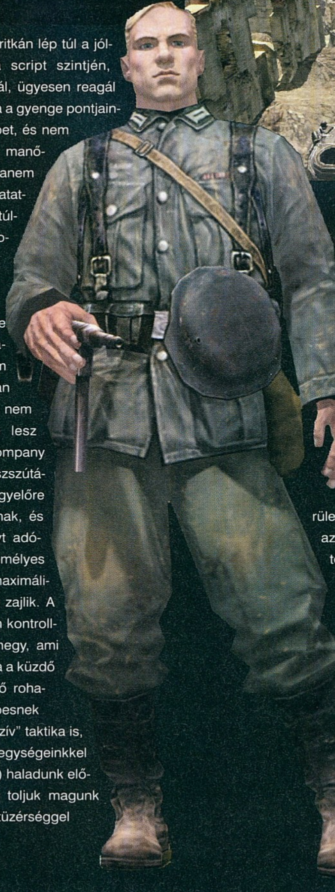
Az RTS műfajban eddig – tisztelet a kivételnek – aránylag csekély volt a hadi stratégia, a harctéri taktika szerepe, a győzelem leginkább azon múlt, hogy hogyan sikerül optimalizálni a terjeszkedést és a hadsereggyártást, aztán a konkrét csatákban többnyire a nyers erő diadalmaskodott. A Company of Heroes abban alakít igazán nagyot (frenetikus grafika, fantasztikus küldetések ide vagy oda), hogy igazán mély, összetett és



COMPANY of HEROES

Ahogy így elnézegeti az ember, felmerül a kérdés: vajon miért nagymacskákról nevezték el ezeket az otromba monstrumokat?

A Company of Heroes látványos igazolását adja az "a háború maga a pokol" mondásnak



sokrétű stratégiai lehetőségeket nyújt. Itt nem lehet fejjel a falnak menni és győzni, minden pillanatban trükközni, taktikázni kell, és jól átgondolt stratégia szerint haladni, nem állandóan improvizálni. A fedezékek használata, a rombolható környezet, az erőforrások, a parancsnokok rendszere nemcsak dísz, hangzatos marketingszöveg a dobozon, hanem ezernyi lehetőség tárháza, amit ki lehet, és ki is kell használni a győzelemhez. A játékmenet pergő és izgalmas (a kampány remekül megtervezett pályáin főleg, de multiban is), de mégis taktikus, ami valóságos csoda így együtt.

A legendás 88-as

A német haderő legfélelmetesebb fegyvere a Tigris tank mellett a 88 mm kaliberű légelhárító ágyú (Flugabwehr-Kanone, azaz Flak) volt, amit főként az afrikai és az orosz hadszíntéren (ahol a nagy, nyílt területek ezt lehetővé tették) sokszor használtak földi célpontok, konkrétan páncélosok ellen is (így lett belőle Panzerabwehrkanone, azaz Pak). Az irtózatos tűzerejű üteg két kilométerről képes volt átlőni 150 mm-es páncélzatot, számolatlan áldozatot szedve a szövetséges haderőben. Talán mondanom sem kell: a játékban is alaposan meg fog gyűlni velük a bajunk...

Az AI, ami RTS-ekben ritkán lép túl a jólrosszul álcázott buta script szintjén, meglepően jól muzsikál, ügyesen reagál a történésekre, támadja a gyenge pontjainkat, kihasználja a terepet, és nem fullad bele pár sablon manőver ismételgetésébe, hanem határozottan kiszámíthatatlanul viselkedik (néha túlságosan is, és átcsap logikátlanságba).

TERÍTETT MULTI

Bár a játék megjelenése után pár nappal vagyunk csak, így nem alakultak ki még igazán a multis erőviszonyok, nem látni, hogy mennyire lesz közönségkedvenc a Company of Heroes multiban hosszútávon, az biztos hogy egyelőre pokolian szórakoztatónak, és mély stratégiai élményt adónak tűnnek a többszemélyes ütközetek. A háború maximálisan nyolcfős pályákon zajlik. A harc Battlefield-szerűen kontrollpontok elfoglalására megy, ami offenzív játékra sarkallja a küzdő feleket – de az elsöprő rohamozás mellett életképesnek tűnik a „passzív-agresszív" taktika is, amikor mobil defenzív egységeinkkel (pl. tankelhárító ütegek) haladunk előre, lassan, komótosan toljuk magunk előtt a frontvonalat, és tüzérséggel puhítjuk fel az előttünk álló ellenség sorait. A leggyönyörűbb az egészben az, hogy sikerült elkerülni az RTS-ekben szokásos „az első csata mindent eldönt, mert aki ott veszít, behozhatatlan hátrányban kerül mind haderőben, mind területben és erőforrásban" problémát. Minél több területet tart ellenőrzése alatt az egyik játékos, annál több helyen támadhatja őt meg, és vághatja el az utánpótlástól a másik, érzékeny veszteségeket okozva ezzel, és akár döntetlenbe visszafordítva pár ügyes manőverrel a veszettnek látszó helyzetet. Nagyobb csatákban elég zavaró, hogy nincse-

nek valamilyen színkóddal megkülönböztetve az egyes játékosok egységei egymástól, csak a német és amerikai egységek különülnek el élesen – ez persze leginkább „mindenki-mindenki ellen" játékmódban lenne idegesítő, olyan viszont nincs, csak a történelemhű tengely kontra szövetségesek összecsapások.

Skirmish-ben mutatkozik meg igazán, mennyire fontos az egységek mikromenedzsmentje – némileg frusztráló is, hogy az AI-nak mindig van ideje optimális formációba állítani és fedezékbe irányítani a csapatait, nekünk viszont (főleg, ha több fronton dúl párhuzamosan a harc) nincs. Egyszerűen túl sok mindennel és túl mélyen lehet – és kell – foglalkozni ahhoz, hogy mindenre oda tudjunk figyelni egyszerre. Irányításbeli gondok szerencsére nemigen tetézik ezt, egyedül a járművek hajlamosak megbolondulni olykor, főleg ha egyszerre többel próbálunk aránylag kis területen manőverezni; nagyon csúnya forgalmi dugókat képesek néha összehozni. A harckocsik tökéletes manőverezése (összeegyeztetni a haladási irányunkat az ellenfél felé fordított homlokpáncéllal, és a lövegtorony forgatásával a célpontunk felé) néha egyenesen lehetetlennek tűnik. Kicsit olyan érzésem van, hogy a tankokat csak muszájból tették bele a játékba – mert ugye egy világháborús játékból nem maradhatnak ki a Tigrisek meg a Shermanek –, de a gyalogság briliáns kezelése és AI-ja után mintha ide már nem maradt volna energia.

A SZÉPSÉGNEK ÁRA VAN

Bár a képekre pillantva ezt bárki azonnal észreveszi, azért szögezzük le: a Company of Heroes úgy néz ki, ahogy RTS-téren még soha semmi – én még azt is megkockáztatnám, hogy műfajoktól függetlenül ez ma a leglátványosabb játék PC-n, már ha nem lenne alapvető marhaság például az Oblivionnal összeméricskélni. Mindehhez tökéletes hanghatások, és egészen fantasztikus zene párosul; előbbi ismeretlen hangmérnököket és effektkönyvtárakat dicsér, utóbbi magát a játékzenék John Williamsét, Jeremy Soule-t.

Persze ott a szokásos feketeleves, a hardverigény. Hajdan az FPS-ek, meg az űrszimulátorok (emlékszik még valaki a Wing Commanderre?) miatt fejlesztett az ember gépet – hát most úgy látszik, a stratégiai játékok is követik ezt a dicső (?) példát. A Company of Heroes maga A halál 50 órája a processzorunk és videokártyánk számára: alig hiszem, hogy létezik ma olyan, kereskedelmi forgalomban kapható, ép ésszel kifizethető PC (az Alienware-féle tízezer dolláros csodáktól most tekintsünk el), amin a játék maximális grafikai beállítások mellett ne szaggatna be olykor-olykor.

HÁBORÚ ÉS BÉKE

Illene lassan valami negatívumot is említeni, de az az igazság, hogy alig találni ilyesmit a játékban. Sajnos csak egy kampányt kapunk, ott is csak amerikaiakat irányítunk, pedig jó lett volna kipróbálni a szövetséges haderő más egységeit is – egy esetleges német kampányról nem is beszélve (csak multiban játszhatók a németek). Aztán idegesítően hosszúak a töltési idők, a nehézségi szint olykor idegesítő módon ingadozik, akadnak problémák az útkereséssel, a tankok irányításával, és persze Close Combat-szintű realizmust se várjunk a játéktól. Hát... ennyire futotta kötözködés terén. Ne hagyjuk magunkat a tankos RTS-ek iránti előítéleteinktől vezérelni, és szánjunk a Company of Heroesra húsz percet az életünkből. A többi húsz óra már magától fog jönni...

Az elveszett dzsip

A játékban viszontláthatjuk a háborút megjárt összes járművet és fegyvert, az utolsó csavarig pontosan lemodellezve. Egyetlen kivétellel: a Willys Jeep (erről a modellről kapta magát a „dzsip" elnevezést ez a járműkategória) jellegzetes formáján semmiféle márkajelzés nem szerepel – az Electronic Arts és a Ford megállapodása szerint ugyanis ez kizárólag a Medal of Honor játékokban jelenhet meg. Lassan eljutunk addig, hogy a világháborús játékok kiadói is licenceket vásárolnak fel egymás orra elől, mint az autóversenyeknél vagy a sportjátékoknál...?

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Hihetetlen, hogy egy ilyen szinten lerágott csont játékműfajban, mint a második világháborús RTS, lehet ilyen frisset és újat alkotni. Le a kalappal a Relic előtt, a Homeworld után újra történelmet írtak!

HANCU

PRO: Zseniális harcrendszer, fantasztikusan jó kampány, okos AI, csodás grafika, élvezetes multiplayer

KONTRA: Magas gépigény, nincs német kampány

9.6

ÖSSZEGZÉS: Megszületett a játékipar Ryan közlegénye. Második világháború testközelből, döbbenetes élmény.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 6 GB HDD

PANZERS PHASE 2	90%
D-DAY	71%
CLOSE COMBAT 3	90%

Haverok, buli, bantha írta · Duncan

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

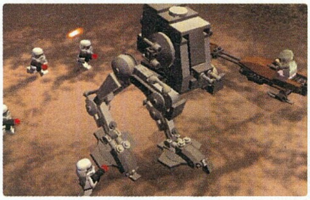
fejlesztő > *Traveller's Tales* web > *www.lucasarts.com/games/legostarwarsII*

A több mint 15 éves múltra visszatekintő angol Traveller's Tales-nek komoly tapasztalata van a mozifilmek adaptálásának terén. Filmes játékaikat a Toy Story két részének és az Egy bogár életének konzolos átiratával kezdték, a Chronicles of Narnia játékverzióját pedig már PC-re is elkészítették. A LEGO Star Wars sikerének fényében nem volt meglepő, hogy a folytatással is őket bízták meg.

A Star Wars filmek egyik legfontosabb tanulsága számomra az volt, hogy fokozottan vigyázzon a végtagjaira mindenki, akit Skywalkernek hívnak. Oly sok kezet-lábat vágtak le a hat epizódban, hogy a jedi lovagoknál csak Michael Jackson örülne jobban annak, ha az emberi testrészeket egyetlen pattintással vissza lehetne tenni eredeti helyükre. Márpedig ennyi előnye mindenképpen van annak, ha legóból van az ember... De mi történik, ha a kettőt összekapcsoljuk, és legendás messzi-messzi galaxisunkat felépítjük egy gigantikus zsáknyi játékkockából?

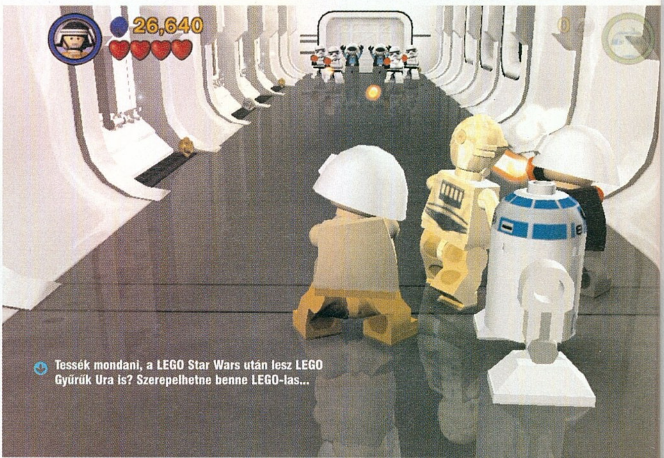
LEGOTT EGY GALAXIS

Amikor a kislányok még Barbie babával lúzerkedtek az oviban, a belevaló férfiember már a kiságy tövében építette a legóvárat, melyben páncélos vitézek vívták csatáikat rettenetes sárkányokkal. Nekem személy szerint életem

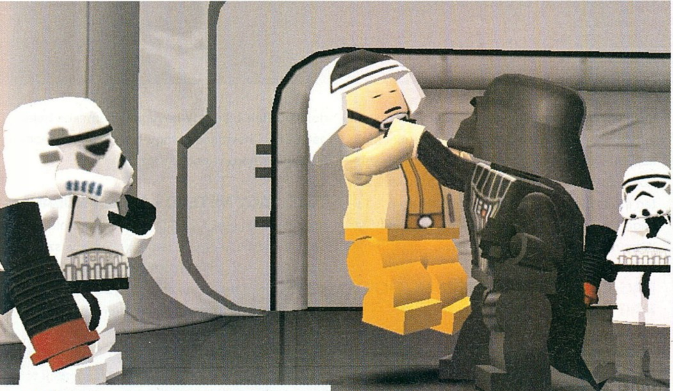


egyetlen tolvajlása is eme ördögi eszközhöz kötődik, minekután egy alkalommal hidegvérrel megfújtam haverom kedvenc lovagját, annak csillogó pallosával, és táltos paripájával egyetemben. A LucasArts persze nem annyira a nosztalgiázó idősebbeket, mint inkább az aktívan legózó fiatalságot célozta meg a tavaly megjelent első résszel – gondoltuk legalábbis, mielőtt elkezdtünk vele játszani. Aztán kiderült, hogy a LEGO Star Warst ugyanúgy élvezi a nagy, mint a kicsi, a játék rendre kapta a kitüntető elismeréseket, és abszurd módon a több megbukott projekt után az utóbbi évek egyik legkellemesebb Star Wars játéka lett.

A most megérkezett folytatás elkészülte előre borítékolható volt, ahogy az is, hogy a filmklasszikus eredeti három részét (vagyis a negyedik, ötödik, hatodik epizódot) dolgozzák majd fel benne. Szerencsénkre sem szellemiségében, sem humorában nem változtattak a bevált képleten – más kérdés, hogy grafikájában sem, de te-



Tessék mondani, a LEGO Star Wars után lesz LEGO Gyűrűk Ura is? Szerepelhetne benne LEGO-las...



Anakin Skywalker, a Birodalom versenyzője az Erő-emelő bajnokság első fordulójában

"-Nyugodtan szólíts csak papának, kislány..."

gye fel a kezét, aki az előző részt a külleméért szerette. A történetet aligha kell ismertetnem, mivel – a játék első részéhez hasonlóan – szinte tökéletesen fedi a mozifilmek sztoriját. A mulatságos átvezetők egytől-egyig a legendás opusz unalomig ismert, klasszikus jeleneteinek szellemes paródiái, melyeket embert próbáló feladat röhögés nélkül végignézni. Természetesen annak igazán vicces a dolog, aki kellő alapossággal ismeri a három mozit, annak meg aki nem, súlyos pótolnivalója akad filmművészet területén.

OVI-BAN KENOBI

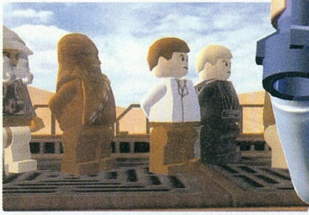
A játék maga semmilyen téren nem mutat komoly különbséget felmenőjéhez képest, de több szempontból is bővült, színesedett. Sztori módban töviről hegyire végigjátszhatjuk az első filmtrilógiát, a megszokott játékmenettel, melyben ugyanúgy szükségünk van a lézerpisztolyra és a fénykardra, mint agytekervényeinkre és szemfülességünkre. Valójában az egész játék a logikai és ügyességi elemek minden korosztály számára emészthető, kellemes kombinációja. A szétszórt építőkockák összerakásához semmiféle kreativitás nem szükségeltetik, és a néha végtelen szám érkező ellenséget is szétcsaphatjuk könnyedén, mivel életünk nem limitált. (Bár kihívásokat kedvelő olvasóinknak megjegyzem, hogy ha száz rohamosztagos vesz is minket körül, társaink akkor sem fognak meggyilkolni közülük egyet sem, mindent magunknak kell intézni.)

LEGO

A LEGO cég '99 óta ad ki Star Wars témájú legójátékokat a LucasFilm hivatalos licence alapján. Az első egy mára gyűjtői ritkasággá vált X-Wing doboz volt.

Általában elmondható, hogy a fejtörőket sem komplikálták túl. Elakadni többnyire csak akkor tudunk, ha elfelejtettünk egy kapcsolót, vagy nem raktunk össze egy összerakandó legoszerkezetet.

Amiben a LEGO Star Wars mindenképpen erősödött, az a használható járművek választéka. Egyes pályákon a filmből is ismert klasszikus űrjeleneteket kell átpilótáskodnunk egy X-szárnyúban, máskor pedig az Endor erdőiben száguldozunk motorjainkon, vagy éppen a Hoth felszíne felett egy hósiklóban. Emellett töméntelen alkalommal ülhetünk amúgy opcionálisan banthákra, homoksiklókra, lépegetőkbe, egyebekbe.



A karaktereink különböző speciális képességekkel rendelkeznek, többnyire igazodva a film történetéhez. Míg Luke az Új reményben csak pisztollyal vitézkedik, a Jedi visszatérben már magabiztosan kaszálja az ellent kardjával, és persze vele van az Erő. Így a játék második felétől már brutális ugrás-suhintás kombókkal csap szét az ellenség soraiban, és ütéseivel simán kivédi a lézerpisztolyok lövedékeit. Leia vagy Han Solo ezzel szemben mindvégig kénytelen stukkerére hagyatkozni, ám tudnak egy speciális csáklyás ugrást, melyet senki más nem. Ajtókat kinyitni ezzel szemben csak droidjainkkal tudunk. Ebből következően a játék során folyamatosan váltogatnunk kell a karakterek között, ha végig szeretnénk jutni. Sőt! Ha telhetetlenségünkben mindent össze akarunk gyűjteni, muszáj használnunk az eddig nem említett free játékmódot is, azaz visszatérni a már végigvitt pályára más karakterekkel, hogy begyűjthessünk minden ottfeledett apróságot.

Revenge of the Brick

Ne higgyük, hogy ez a játék az egyetlen kapocs a Star Wars és a LEGO között! Az egyik neves rajzfilmcsatorna tavaly tavasszal mutatta be a Revenge of the Brick című produkciót, ami egy animációs rövidfilm a Sith bosszúja című Star Wars mozi témájában. Akit érdekel, ingyenesen letöltheti a LEGO hivatalos weboldaláról.

Bár akad néhány idegpengető pillanat, mégis azok számára, akik csak át akarnak szaladni a sztorin, nem okoz majd különösebb nehézséget a játék. Nem úgy azoknak, akik gyűjtögető életmódot folytatnak! Mert ugyan a LEGO Star Wars 2 viszonylag gyorsan végigvihető, ha valaki minden karaktert, pályát, járművet, extrát be akar szerezni, jó eséllyel bele fog őszülni a kutatásba.

A pozitívumokat fejtegetve úgy gondolom, hogy nem lehet a poénos részletek fontosságát eléggé hangsúlyozni, lévén ez adja a játék esszenciáját. Az átvezető animációk humorán kívül a LEGO Star Wars 2 tömve van olyan apróságok-

kal, melyek hallatlan igényességről árulkodnak. Ha jedi lovagunkkal véletlenül R2D2 irányába lökünk egyet az Erőnkkel, kis barátunk egyszerűen arrébb csúszik és néhány másodpercre kikapcsol. Ha brutális lövöldözés közepette átváltunk az egyik droidra, simán kitopoghatunk vele a tűzharcból, mert a birodalmiak a robotokkal nem foglalkoznak, tehát nem is fognak lőni ránk. Ráadásul minden pályán elsül néhány poén akció közben is, kedvencem Sarlacc hatalmas böffentése, miután betermeli Boba Fettet.

A játék további erősségei között megemlítendő, hogy korlátlanul felhasználja John Williams felejthetetlen filmzenéjét, amely nélkül persze nem is nagyon lehet Star Wars atmoszférát produkálni. A készítők szimpatikus módon meg sem próbálták saját muzsikával elszúrni az alkotást, kizárólag az autentikus zenei műre támaszkodtak, nagyon helyesen. Ezt a bölcs koncepciót követték a hangok esetében is, és – bár dialógusok továbbra sincsenek a játékban – a legnagyobb lézerágyútól a legkisebb csipogásig minden hangeffekt a filmből köszön vissza.

A szükséges változatosságot a kerettörténet eleve megadja, hisz Lucas úr trilógiája tömve van fantasztikus helyszínekkel, lényekkel, és eseményekkel. Nem nagyon tudom elképzelni, miként lehetne a legfiatalabb korosztálynak ennél ideálisabb körülményeket teremteni a szórakozáshoz... Ez a sok hangulatos részlet, és a kifejezetten élvezetes, sem nem túl nehéz, de nem is túlságosan könnyű játékmenet teszi a LEGO Star Wars második részét nagyszerűvé.

BAGOLY MONDJA VADERNEK, HOGY NAGYFEJŰ

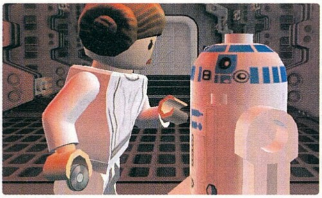
Tudom, hogy egy ilyen jellegű produkció esetén szinte szentségtörés a grafikáról egyáltalán szót ejteni, de azért mégiscsak igaz, hogy a játék külsejében szinte semmit sem fejlődött. Imitt-amott ugyan csillognak a dolgok, tükröződik a padló, de textúra például kis túlzással egyáltalán nincs a játékban. Igaz, ezt nagyszerűen kompenzálják a fergetegesen jól animált mozdulatok, és az eredeti karakterek szellemes lego-karikatúrái. Darth Vader mulatságos arányai például erősen emlékeztetnek az Űrgolyhók című Star Wars paródiában látottakra.

Nincsen rózsa tövis nélkül alapon azonban, szükségszerűen lennie kell hátrányos elemeknek. Sajnos vannak is. A figurák irányítását még viszonylag jól megoldották, és a billentyűkiosztás is állítható. A járművek vezérlése viszont kifejezetten primitív, tolatni például többnyire nem is lehet, és fordulni is csak nagy ívű manőverekkel tudunk. Ez főként akkor ciki, amikor be kéne állnunk valahova egy siklóval, esetleg lépegetőnkkel szeretnénk eltaposni egy rohamosztagost. Bár nem volt elviselhetetlenül zavaró, de néha be is szaggatott a játék, amit ilyen grafikával legyen szíves, inkább ne tegyen! A legkellemetlenebb probléma azonban a mentés teljes hiánya. Ez az opció ugyanis semmilyen szinten nem szerepel a játékban, olyannyira mellőzve van, mintha még ki sem találták volna. Mindez azért problémás, mert ahogy haladunk előre, jönnek az egyre hosszabb pályák, melyeken emiatt semmiféle lehetőségünk nincsen szünetet tartani. Álmos szemekkel senki ne menjen neki egy új kalandnak, mert csak kárba vész a belefeccölt energia.

Végül muszáj megemlíteni, hogy online játéklehetőség az első részhez hasonlóan a LEGO Star Wars 2-ben sincsen. Ezt sokan rótták fel korábban is, de valljuk be, hogy a játék így is teljes. Ráadásul egy nagyon rugalmas kooperatív módot építettek bele, így haverunk bármikor bepattanhat Chewbacca, vagy Han Solo szerepébe egy kis páros henteléshez.

TEDD, VAGY NE TEDD – DE NE PRÓBÁLD

Mielőtt valaki leül a LEGO Star Wars 2 elé, érdemes tudnia, hogy a játék ugyanúgy szól a legifjabbaknak, mint az idősebbeknek, és ennek megfelelően is kezelendő. Vér, megfejthetetlen feladványok, legyőzhetetlen ellenségek elvétve sincsenek benne. Bár a nehézség szintje össze sem mérhető egy komoly témájú hardcore játékéval, valahogy mégis jól esik tét nélkül őrültködni a klasszikus, hamisítatlan Star Wars galaxisban. Kellemesen szórakoztat, miközben egyetlen idegszálunk sincsen veszélyben, ellentétben a hasfalunkkal. Aki fejből tud olyan idézeteket, mint a „Tanítványodként hagytalak ott, és most én vagyok a mester – Te csak a gonosznak lehetsz mestere, Darth", nos az jól fog mulatni.



Luke még távol van a macskáktól, akiknek hét életük van, de azért nem teljesít rosszul

LEGO

A széles hátú kézilabdás lányokon, a vikingek drakkarjain, no meg a Tuborg és Catrlsberg sörökön kívül van még egy jelentős vívmány, amit a dánoknak köszönhet a világ: a LEGO. Vállasalapítója ugyanis egy Christiansen nevű dán úriember, aki már 1932-ben, a szélmalmok tövében ülve farigcsálta az összeilleszthető kis fakockákat. A kütyü neve a dán „leg godt" kifejezésből való, mely a skandinávoknál olyasmit jelent, hogy „játssz jól". A számítástechnika korában tehát a kifejezés modern jelentése is értelmet nyert, éppen ezen játék által.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Ez a játék szó szerint mulattat. Minél többet játszottam vele, annál jobban tetszett. Elgondolkodtató, hogy vajon van-e komolyabb igény hasonló filmes paródiákra a játékpiacon, ha már normális adaptációt senki nem készít.

DUNCAN

PRO: Kitűnő hangulat, jó poénok, élvezetes játékmenet

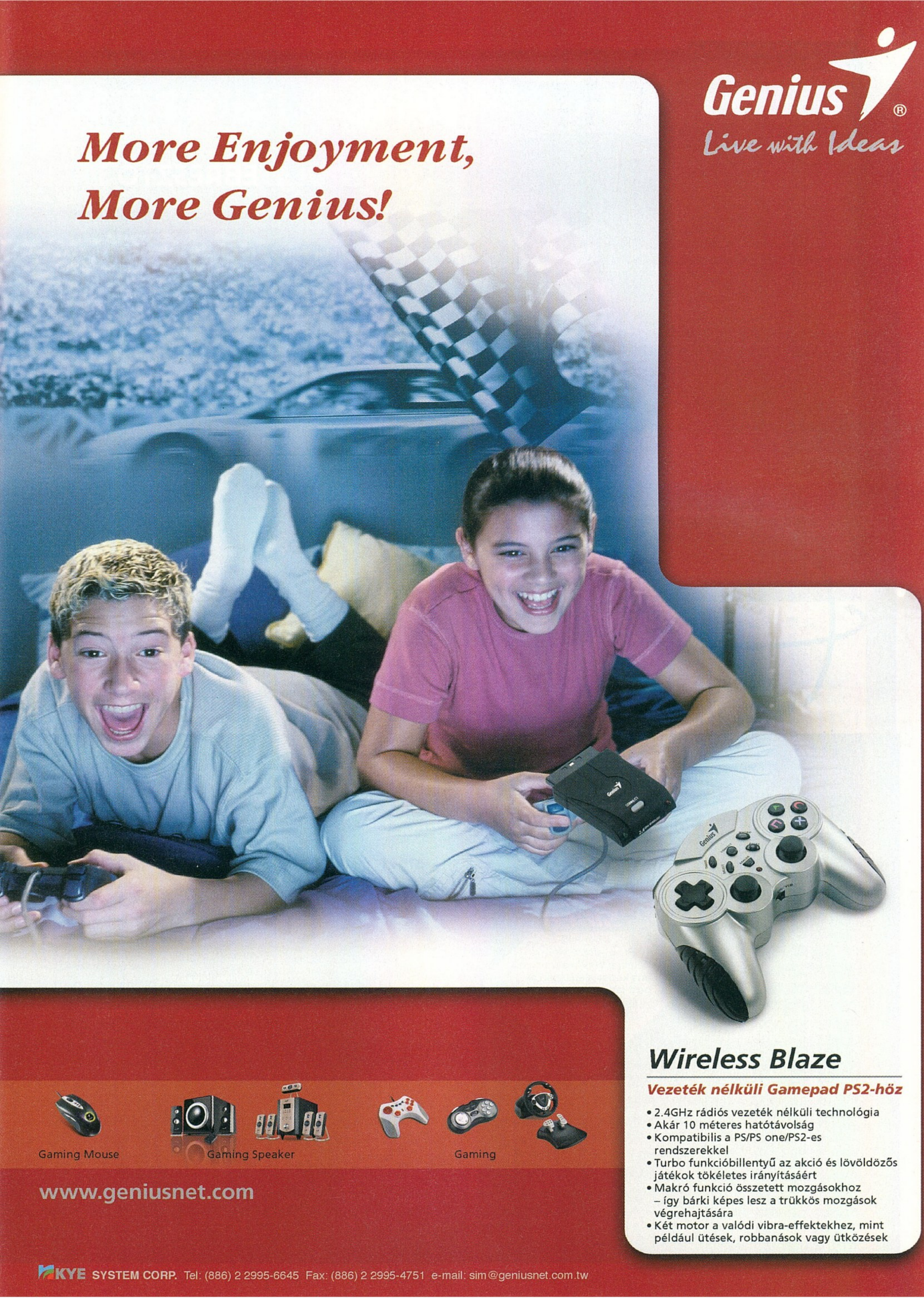
KONTRA: Mentés hiánya, grafikailag elmaradott, néha problémás az irányítás

8.1

ÖSSZEGZÉS: Méltó folytatása az előző epizódnak, és szokatlanul könnyed kikapcsolódás a játékipar által ránk öntött kihívások közepette.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM

LEGO STAR WARS	83%
RAYMAN 3	86%


Genius®
Live with Ideas
More Enjoyment,
More Genius!
Wireless Blaze
Vezeték nélküli Gamepad PS2-höz
• 2.4GHz rádiós vezeték nélküli technológia
• Akár 10 méteres hatótávolság
• Kompatibilis a PS/PS one/PS2-es rendszerekkel
• Turbo funkcióbillentyű az akció és lövöldözős játékok tökéletes irányításáért
• Makró funkció összetett mozgásokhoz – így bárki képes lesz a trükkös mozgások végrehajtására
• Két motor a valódi vibra-effektekhez, mint például ütések, robbanások vagy ütközések
Gaming Mouse
Gaming Speaker
Gaming
www.geniusnet.com
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

A rovatban többször foglalkoztunk már a játékpiac jövőjével és problémáival, most két oldal erejéig visszatérnénk a témára. Az apropó egy érdekes előadás, ami pár hete zajlott az Austin Game Conference-en, és ahol egy neves játékfejlesztő igencsak kongatta a vészharangokat.

Az előadó, bizonyos Raph Koster régi MMORPG-veterán, az Ultima Online-on, a Star Wars Galaxieson és az EverQuest II-n is dolgozott. Koster úr szerint az iparban olyan radikális piaci változásokra – új üzleti modellekre – van szükség, amelyeket még kevés kiadó és forgalmazó értett meg. Az előadó a 65 millió évvel ezelőtt élt dinoszauruszokhoz hasonlította a játékpiac szereplőit – mint ismeretes, a legnépszerűbb elmélet szerint az őshüllők sorsát egy meteor pecsételte meg. Koster úr szerint a meteor már becsapódott, csak a porfelhő lassan ér ide.

Nintendo Wii - vajon forradalom lesz, vagy az évtized bukása?

KIVÁLASZTOTT ÁRUK FÓRUMA

Koster a piac mostoha körülményeit ismertetve elsőként arra tért ki, hogy mennyire ismeretlen a játékiparban az „újrahasznosítás". Míg a könyvek, zenék és filmek piacán jelentős forgalom bonyolódik az ilyen-olyan adaptációk jogdíjaiból, a játékok esetében ez egyáltalán nem jellemző. Néhány sikert megfilmesítenek, de azok is általában valami Uwe Boll kategóriájú kókler karmai közt végzik. Koster szerint a játékpiacnak tudatosabban kellene keresnie a kapcsolatot a szórakoztatóipar más területeivel. Állandó probléma még – különösen Amerikában –, hogy a sikerjátékokat nyomják, és csak azokat. A neves fejlesztő úgy véli, a játékok 20 százaléka képes csak pénzt hozni, és ez igen rossz arány. Én csendben hozzátenném, hogy valószínűleg azért is van ez, mert sokkal több játék készül, mint amennyire igény van (valami hasonlót érezni hazánkban a könyvpiacon is, az Alexandra mohóságának köszönhetően), de való igaz, hogy jogos a kritika a forgalmazók felé. Koster idézett egy nemrég készült tanulmányt a XXI. század eddigi legsikeresebb játékairól. Nem meglepő, hogy a The Sims állt az első helyen, utána következett a Dibalo 2 és a World of Warcraft. E játékok és az utánuk következők eladásai között igen nagy volt a különbség. Koster szerint ez az amerikai játékboltok üzletpolitikájának köszönhető: ha a vásárló bemegy egy ilyen boltba, azt látja, hogy a 20 legjobban fogyó játék egész falakat foglal el, a többit meg eldugják valahova (és mint tudjuk, a 20 játék közül általában 4-5 valamilyen Sims-kiegészítő). Ez a koncepció – az, hogy csak az amúgy is sikeres játékokkal törődnek – is felelős azért, hogy a piac 80%-a veszteséget termel. A fogyasztót nem késztetik arra, hogy megismerje a toplista 21., 22., vagy akár 50. játékát, pedig lehet, hogy azt jobban élvezné, mint ha az első húszból választ egyet.

> **SIKER**
>
> PC-n jelenleg két játék, a WoW és a Sims képes eladásban lépést tartani (néha megelőzni) a legnagyobb konzolos bestsellerekkel.

CORE-KÉP

Mindeközben – másik örök téma – a játékok fejlesztési költségei egyre durvábban emelkednek. A fejlesztőcsapatok létszáma egyre nő, a piac viszont nem tud elszakadni a hardcore játékosoktól (pedig éppen ők azok, akiket nem kell már annyira megszólítani, őket eleve érdeklik a játékipar újdonságai). Koster érdekes példát hozott: a Pongot hasonlította össze a GTA: San Andreasszal. Az előbbi az egyik első siker volt még a 70-es években, gyakorlatilag egy primitív teniszjáték. A Pong 79 byte-ot foglalt, és egyértelmű volt, mit kell csinálni benne. A San Andreasnak a teljes végigjátszási útmutatója másfél mega, nyomtatott formában 1000 oldalon fér el. Ilyen részletes végigjátszás csak a hardcore játékosoknak szól, pedig éppen az egyre kevésbé misztikus „non-core gamerek" felé kellene nyitnia a piacnak (ezt ismerte fel – vagy inkább érzett rá remekül – a Sims-széria). Az 1000 oldalas végigjátszási útmutatók csak azt jelzik, hogy a piac mennyire befelé fordul, mennyire egy – a potenciális vásárlók táborához mérten kicsi – szubkultúra igényei szerint működik. Ezért van az, hogy az olyan nem csillogó-villogó, viszont igen ötletes játékokat, mint a Geometry Wars, a piac nem kezeli igazi játékként. Ezért kaszálhatnak tisztes hasznot a Gamehouse-szerű játékoldalak az alkalmi játékosokon: mert a nagy kiadók csak a hardcore réteghez fordulnak (pedig Koster érveit már a kilencvenes évek vége óta sokan szajkózzák, többek között Chris Anderson, a Wired főszerkesztője is The Long Tail című könyvében). Néhány műfajon belüli csúcsjáték (WoW, Civilization stb.) határozza meg, milyen legyen a műfaj többi játéka – ilyen fantáziátlanul működik most a nyugati világ játékipara.

MI LESZ VELED, JÁTÉKPIAC?

Hogyan lehetne változtatni ezen a tarthatatlan állapoton? Koster szerint elsősorban az online forgalmazással. „Az átlagfogyasztó már úgy gondolkodik, hogy mindennek szabadnak vagy olcsónak kellene lennie. Láttuk, hogy mi ment végbe a zeneiparban, a filmekkel, és ugyanez történik a játékokkal is. Más utakat kell találni, hogy a vásárlók pénztárcájához jussunk. A digitális úton történő terjesztés a jövő útja!" – mondta az előadó. A kisebb és olcsóbb, nem feltétlenül csillogó-villogó, de szórakoztató játékoknak

FEKETELISTA

A cikket illusztrálandó, ez volt a 20 szerencsés PC-s játék 2006 augusztusában, az amerikai piacon:

1. WORLD OF WARCRAFT
2. THE SIMS 2
3. THE SIMS 2 FAMILY FUN S.
4. CIVILIZATION IV: WARLORDS
5. SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
6. CIVILIZATION IV
7. PAWS & CLAWS PET VET
8. GUILD WARS FACTIONS
9. CARS RADIATOR SPRINGS ADV.
10. AGE OF EMPIRES III
11. E.S. 4: OBLIVION
12. THE SIMS 2 NIGHTLIFE
13. HALF-LIFE 2: EPISODE 1
14. WARCRAFT III BATTLE CHEST
15. ZOO TYCOON 2
16. NANCY DREW D BY D
17. R. C. TYCOON 3 GOLD
18. TITAN QUEST
19. SIM CITY 4 DELUXE
20. THE SIMS C. C.

Mint látható, a 20 játék valójában csak 15, de ők sem lehetnek elégedettek. A legsikeresebb játékok ugyanis augusztus végén a következők voltak:

1. SAINTS ROW (XBOX360)
2. DEAD RISING (XBOX360)
3. MADDEN NFL 07 (XBOX360)
4. LEGO STAR WARS II (XBOX360)
5. FF7: DIRGE OF CERBERUS (PS2)
6. ENCHANTED ARMS (XBOX360)
7. 99 NIGHTS (XBOX 360)
8. MADDEN NFL 07 (PS2)
9. YAKUZA (PS2)
10. OKAMI (PS2)

Egyetlen PC-s játék sincs közöttük – és ez egyáltalán nem egyedi jelenség az amerikai piacon…

A San Andreas az utóbbi évek egyik legnagyobb kasszasikere volt a játékiparban

nagyobb esélyei lesznek a következő években a nullszaldóra, illetve a nyereségre. Jobban meg kell majd határozni, kiknek készül egy-egy ilyen játék, és azokra a potenciális játékosokra is gondolni kell, akik nem szoktak játékszaküzletekbe járni. Kostler egy zenei párhuzammal élve arra szólította fel a fejlesztőket, hogy ne akarjon mindenki Beatles vagy Elton John lenni. A bombasikerre való törekvés és brutális költségek helyett a szórakoztatásra, a játékosokkal való kapcsolatra és a merchandising-termékekre kellene helyezni a hangsúlyt. „Legyen a játék a Greatful Dead – az a banda többet kaszált a pólókból, mint a zenéjükből." A piac „klímaváltozását" csak azok fogják túlélni, akik mindezt felismerik, és idejében lépnek. A digitális terjesztéssel – ha végre széleskörűen elfogadott modell lesz – elvesztik majd a hatalmukat azok, akik eldöntik, hogy csak 20 játék kerüljön a polcokra. Az új vásárlókat a konzolpiac máris megpróbálja elérni: a Nintendo politikája az alkalmi játékosokra és csúcstechnológia helyett a szórakoztatásra épül – a DS esetében láthattuk, hogy ez be tud jönni, és esélyes az olcsó Wii sikere is. A PC-s piac viszont még a régi modellekhez ragaszkodik görcsösen. Reméljük, már nem sokáig…

AQUA computer

www.aqua.hu

A számítástechnika univerzuma

ASUS – GEMBIRD – VIEWCON márkájú vezetékes és vezeték nélküli átviteltechnika az Aqua Computernél!

Bluetooth, Infra, WLAN és vezetékes hálózati eszközök széles választéka!

Attraktív árak – garantált minőség!

Belvárosi üzlet Tel.: (06-1) 322-46-58 • Pólus Center Tel.: (06-1) 414-10-94 • Budai üzlet Tel.: (06-1) 279-11-86 • Mammut-Fény utcai Piac Tel.: (06-1) 345-41-71 • E-mail: info@aqua.hu

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

PSYCHONAUTS

Hi PC Guru!

A Psychonautsban a Milkmanos pályán, mikor megyek a posta alagsorába, még a Clairvoyance képességgel sem látok semmit (na jó, fekete alapon zöld felhő körvonala, meg benne nagy fehérség fekete pöttyel a közepén, és az egészet zöld csíkok pásztázzák végig föntről le). Ráadásul a mégse (c) gombot se tudom megnyomni, hogy kilépjek ebből a nézési módból. Légyszi segíts, ha tudsz!

DJ

Bizonyos videokártyáknál előjön ez a probléma, de hogy pontosan melyik típusoknál, azt ha megfeszítesz sem tudom. Ám szerencsére van orvosság, az 1.3-as verziószám feletti patch-ek már tartalmazzák a bug javítását. A www.psychonauts.com/psychic.htm linkről lehúzhatod az említett tapaszt.

PREY

Tisztelt PC Guru!

A Prey című játékban, a Komplexum pályarésznél elakadtam. Annál a résznél, ahol van egy kockaszerű helyiség, nem tudok kijönni, mert egy energiamező nem enged. Szellemként sem tudok továbblépni. A megoldásban kérném segítségeteket, előre is köszönöm!

Tibor

A kocka hat belső oldalán van egy „kapcsoló", amelyeket ha meglősz, akkor a kocka elfordul, és az épp eltalált oldal kerül alulra. Felfedezhetsz egy halványkéken világító lapot (az egyik kapcsolóhoz csatlakozik) is, amely a kocka oldalaiba lévő vájat (ez az energiamezővel fedett rész, amely egy útvonalat tesz ki) egyik kiindulópontjában van. A feladatod, hogy a világító lapot végigvezesd ebben a vájatban, ugyan bonyolultan hangzik, de mivel az követi a gravitáció törvényét, így mindig csak addig kell forgatnod a kockát, amíg a kis lapocskának lefelé szabad útja nem lesz...

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Kedves Guru!

Elakadtam a Prince of Persia – The Sands of Time nevű játékban, és nem tudom, hogy mit kellene csinálnom! Bemegyek egy kör alakú terembe, aminek a közepén egy női szobor található! A teremben van nyolc darab ajtó, amiken ha átmegyek, vagy a mellette lévőn jövök vissza, vagy ugyanazon, amin bementem! Felettem van még egy emelet, ahova szintén nem tudok felmenni! Kérlek, ha tudsz, segíts!

Előre is köszi:

RobiGO

Tekerd fel a hangerőt, nem vicc! Szóval mindig azon a bejáraton menj be, ahonnét vízcsobogás hallatszik, és egyre feljebb jutva kövesd ezt a sémát, így átvergődhetsz a körfolyosós labirintuson.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Kedves PC Guru Team!

Egy olyan problémám akadt a POP3-ban, hogy eljutok egy helyre, ahol két olyan aktivizáló van, amibe a tőrt kell betenni. Aktivizálom a jobb oldalit és bemegyek. Egy arénába érek, ahol egy óriás vár. Nekirohanok, de eltapos. Ki akarom cselezni, de mindig utánam fordul, és rám csap a kardjával. Mit kell csinálni? Használjam a lassítást, hogy levágjam a lábát?

Segítségeteket előre is köszönöm!

Hű olvasótok:

Petya

Közvetlenül nem tudod megsebezni. Az aréna szélén fuss körbe, és találsz két olyan helyet is, ahol a falon elindulhatsz felfelé (nem lehet eltéveszteni). Mindkét helyen mássz fel a csúcsra, majd odafent látni fogsz egy kiálló gerendát, amely az óriás felé nyúlik, ezekről ugorj el a lény felé, s ezzel aktivizálod a speedkillt. Három döfést kell bevinned, majd ugyanezt megismételni a másik helyen. Ha kész, akkor már rámehetsz a csülkeire, megrogy, és jöhet a kegyelemdöfés.

QUAKE 4

Sziasztok!

Elakadtam a Quake4-ben, és segítséget kérnék! A pálya neve valamilyen Nexus mag, és valószínűleg az utolsó pálya! Bementem egy nagy kétszintes terembe, ahol középen kijött egy „agy" Valamilyen páncél van rajta, ezért nem tudom megsebezni, a szörnyek meg folyamatosan jönnek. Ha megölök egyet, jön a következő! Mit kell csinálni, hogyan kell megölni az agyat, vagy eltüntetni róla a páncélt?

Olvasótok: Kislac

Az egyik teleporton menj fel a második szintre, és itt láthatod az agy felső részét, amelyet már nem burkol „páncél". Na, eressz bele pár rakétát (plafonhoz közel), és amikor ideiglenesen megszűnik a pajzs, pumpáld tele az agyat rakétákkal vagy dark matterrel. Ezt ismételd meg még egyszer, és finito.

TOMB RAIDER LEGEND

Tisztelt PC Guru!

A Tomb Raider Legendben elakadtam, úgy ahogy kell! Az lenne a probléma, hogy Peruban vagyok, és van egy terem, annak a közepén pedig egy párducféleség. Na, van a két oldalán két szobor, és a fényt kéne ráirányítani, ehhez kéne három kő, hogy megtegyem. Ami a földön van, és ami a világító szobor tetején van, azok rendbe vannak. Már csak egy kéne, tudom, hogy ott van egy kis szobor fején, de nem tudok sehogy sem odajutni. Remélem, tud pár percet erre a problémámra szánni.

Előre is köszöni egy hűséges olvasó: Bakkancs

A két meglévő követ gurítsd a két oldalsó kapcsolóra, akkor a két szobor karjai kitárulnak, a szemükből pedig fénysugár tör elő. A jobb oldali szobor létráján eljuthatsz a szájáig, ugorj át, kapaszkodj meg, és mássz bele (a szájába), majd innen fel a szobor fejére. Erről a helyről már könnyen feljuthatsz a másik szobor fején lévő kőhöz.

SHERLOCK HOLMES: AZ EZÜST FÜLBEVALÓ REJTÉLYE

Hi!

Az első nap végi vizsgán nem tudok továbbjutni. Könyörgök mik a válaszok?

Zsombor

1. IGEN
Indoklás: Patterson ezredessel folytatott dialógus (keresd ki a naplóban, kattints rá, majd kattints a válasz alatti üres négyzetre)
2. NEM
Indoklás: Párbeszéd Maryvel
3. NEM

Indoklás: Piros négyzetbe az udvaron, a kocsis közelében, az ajtónál talált cigarettacsikkről készített feljegyzés, a zöld négyzetbe, pedig a dohányokról olvasott értekezés.
4. NEM
Indoklás: Satterthwaite-vel lefolytatott beszélgetés.
5. NEM
Indoklás: Carl Pannister és Miss Lambert párbeszédek.
6. IGEN
Indoklás: A bálteremből nyíló ajtón talált lőpormaradvány jegyzete, és a ballisztikai tanulmány.
7. IGEN
Indoklás: Miss Lambert párbeszéd, és a zöld keretbe tedd a vendéglistát.

Hello Guru csapat!
Az első „küldetésnél", amikor ki kell nyomozni Sir Bromsby halálát elakadtam. Már mindenkivel beszéltem, és minden tárgyat megszereztem, de még mindig azt mondja, hogy nem vizsgáltam meg mindent. Egy valamit végképp nem értek: amikor odamegyek ahhoz a lányhoz, aki bőg, és megszólítom, ő azt mondja, hogy csak a hatóságoknak hajlandó válaszolni. Erre Holmes valami olyasmit mond, hogy fel kell fednie sejtései egyikét, és utána nem történik semmi, csak kilép a párbeszédből. Kérlek segítsetek!
Előre is köszi:
Márk

A zokogó hölgy Lavinia, Bromby lánya. Vedd elő a pisztolyt, és kattints vele a nőn, aki bevallja, hogy az övé a mordály, az édesapjától kapta.

Nem tudok túljutni az első pályán, mert nem enged ki az ünnepségről. Elméletileg már mindent felvettem, és mindenkivel beszéltem. Ahol eddig találtam valami érdekeset: egy szék háttámláján, egy szobor mögött, a tükör előtt, a konyhában, a szivarszobában, és azt hiszem még egy szobában.
Köszi. Olvasótok:
Lio

Megtalálnivalók kivonatosan: A nagyterem – fehér ruhafoszlány és a cetli. Folyosó lovagi páncéllal – lepel, pormaradvány a páncél melletti ajtókereten (mérőszalag), a helyiség átellenes felében az asztalon fekete hajszál. Konyhában – gomb, vizsgáld meg a szemetest. Szoba hamutartóval – lábnyom (mérőszalag), cigarettahamu, a helyiség másik feléből nyíló mosdóban vörös hajszál. Folyosó festményekkel – doboz fehér porral, fehér por az ajtó előtt (kémcső), piros táska (kinyit). Szoba tükörrel – fénykép, fehér por, asztalon francia könyvből névjegy. Szoba megterített asztallal – vendéglista. A képet, névjegykártyát, stb. a naplóban tudod tüzetesebben megvizsgálni. Az új dolgok előkerülésekor újra beszélned kell az érintettekkel.

OBLIVION

Hello Guru!
Azt szeretném kérdezni, hogy melyik ember tanít marksman skill-t?

Alacsony szintű: Shameer (Skingrad Great Chapel), Edla Dark-Heart (Bruma Regner's house)
Közepes: Reman Broder (Skingrad), Pinarus Inventius (Anvil)
Mester: Alawen (Troll Candle Camp), 22.00-04.00 között keresd, elven bow legyen nálad!

Üdv!
Lenne egy Oblivonos kérdésem: honnan tudok magyarosítást, küldetés leírásokat (magyarul), és fullra felfedezett térképet letölteni? Légyszi segítsetek, nagyon fontos lenne, előre is thx érte!
Hűséges olvasótok: ICE

Honosító pakk még nincs, bár készülget, de a játék komplex voltából adódóan én nem számítanék rá a közeljövőben. Minden egyebet, és további ínyencségeket megtalálhatsz a www.oblivionhq.hu oldalon.

HARRY POTTER & GOBLET OF FIRE

Sziasztok!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Harry Potter and the Goblet of Fire-ben a harmadik próbánál, amikor ki kell szabadítani Cedricet, akkor hogy kell megölni azt a két szörnyet?
Válaszotokat előre is köszi: Toto

Amikor rád rontanak, ugorj félre, így gyakorlatilag belerongyolnak a sövénybe, és ekkor hátulról nyomj egy aqua eructot, és egy jinxet a fenevadakra.

ALONE IN THE DARK 4

Tisztelt PC Guru team!
Az Alone in the Dark 4-ben ott tartok, hogy beszéltem az öregasszonnyal, és elküldött a könyvtárba. Mit kell ott csinálni?
A választ előre is köszönöm: Gergő

A könyvtárban azt a négy könyvet kell összeszedni, amelyeket Richard Morton említ meg a végrendeletében. A sorrend is fontos. Az első legfelül a rámpa végén, a második a földszinten a bejárattól balra, a harmadik a lépcső kezdeténél, a negyedik pedig az elsővel szemközt található. A könyvtár első emeletén, a korláton található egy panel is, amelyhez a kettétépett fénykép hátoldalán szereplő összeadás megoldása a kulcs.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Hello!
A második hadjárat (Inferno campaign), harmadik küldetésében (The Conquest) nem tudom teljesíteni az egyik feladatot. Valami sylvan hőst kell megölni, de ő nagyon gyorsan megerősödik, annyira, hogy nem tudom sehogy legyűrni. Segítsetek légyszi, hogy mi a követendő taktika!
Köszi előre is: Nagy Ferenc

Ha felteszed az 1.1-es patch-et (letölthető a www.mightandmagic.comról) az némiképp reálisabbra állítja Gilraen ténykedését, de még így is húzós a pálya. Találtam viszont egy magyar nyelvű oldalt az adott pályáról értekezni – tinyurl.com/fsgeu –, talán ez már komolyabb segítség lesz.

STAR WARS: KOTOR

Sziasztok!
Az lenne a gondom, hogy a Kotornak már a végén vagyok a templomban, a katakombáknál, és ott van egy terem, ahol a földön cserepek vannak, és valami mintát kell kirakni!?
Légyszi segítsetek! Nagyon fontos lenne!
Köszi: Kristóf

Egy H alakot kell „kigyalogolni". Előre végig, vissza középre, át a másik oldalra, ott fel, majd le.

15
Tegnap, Ma, Holnap. A bizalom kölcsönös.
15 éve informatikai megoldásokkal a hazai vállalatok és az Ön támogatására.
A szoftver ismer(e)t szállítója
szoftver ABC
Cím: 1122 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: info@SzoftverABC.hu
Web: http://www.SzoftverABC.hu

[NOSZTALGURU]

írta · Stöki

Ebben a hónapban nagyon vártuk a Paraworldöt, de sajnos az utolsó utáni pillanatban esett be a tesztpéldányunk, így csak a következő számban tudunk írni róla. Addig is álljon itt néhány dinoszauruszos játék a múltból.

Ezzel játszottunk...

...5 éve:

Jurassic Park III-játékok

Éppen öt éve, hogy a Jurassic Park harmadik része megtámadta a mozikat, és egy ekkora név nyilván nem kerülhette el a játékpiacot sem. A Konami készített hozzá adaptációkat, jó érzékkel Game Boy Advance-ra (akkoriban az volt a menő kézikonzol), és mindjárt hármat. A játékok jobbak voltak a filmnél (bár ezzel még nem mondtam sokat), de a GBA-s mezőnyben így is csak az erős középszerbe sikerült becsúszniuk. A DNA Factor alcímű program egy fejtörőkkel alaposan megtűzdelt platformjáték volt, a Park Builder gazdasági szimulátor, amelyben a játékosnak kellett felépítenie és berendeznie a Jurassic Parkot, az Island Attack pedig ízig-vérig akciójáték, amely követte a mozi eseményeit. Egyik sem volt különösebben nagy durranás, de a három együtt megérdemli, hogy emlékezzünk rá. Inkább, mint a filmre.

...10 éve:

Cadillacs and Dinosaurs

Ha vannak szeretnivaló trashfilmek (mint például az Alkonyattól pirkadatig), miért ne lehetnének trashjátékok? A Cadillacs and Dinosaurs remek példa a jól összerakott trashjátékra: pörgős, fordulatos, és sokan halnak meg benne egzotikus helyszíneken. A program egy képregényt licencelt, amelyben a ponyvaregények legjobb hagyományai előtt tisztelgő posztapokaliptikus világ tárult a játékos elé. A 2020-as világégés után a dinoszauruszok újra elözönlik a Földet, és hőseink visszafoglalják tőlük egy '53-as Cadillac és sok lőszer segítségével. A Cadillacs and Dinosaurs először játéktermi gépeken aratott nagy sikert, majd Segára és végül PC-re is kijött. Sajnos PC-re kicsit késve érkezett, ezért megjelenésekor már elavultnak számított, de aki megbocsátotta a gyengébb grafikát és a nem éppen kifinomult játékmenetet, az böhöm autókra szerelt gépfegyverekkel és ronda őshüllőket lekaratézó bombanővel vigasztalódhatott.

...15 éve:

Joe and Mac: Caveman Ninja

Mint az alcím („ősember ninja") mutatja, ez sem túl komoly darab, de annál szórakoztatóbb. Joe és Mac valahol a messzi-messzi őskorban békésen pattintgatták a köveket a barlangjukban, míg a szomszéd törzs egy éjjel el nem rabolta asszonyaikat. A két neandervölgyi harcművész erre felkerekedett, hogy helyre pofozza a törzset és a nekik szolgáló dinoszauruszokat – nagyjából ennyi volt a játék története. A játékmenet viszont igen ötletes volt ahhoz képest, hogy egy 15 évvel ezelőtti platformjátékról van szó. A környezet adottságait jól kihasználó (a dinók hátán is végig lehetett szaladni), eredeti fegyvereket (pl. lángoló leheletet okozó erős paprika) és ellenfeleket felvonultató pályák azonban mit sem érnek volna humor nélkül. A Joe and Mac poénjaival, rajzfilmszerű grafikájával mai napig az egyik legviccesebb platformjáték, ott a helye Rayman és Mario mellett a dicsőségfalon.

...20 éve:

Dino Eggs

Egy program bőven a C64 hőskorából, amikor még platformjátékok uralták a piacot. Műfajában meglehetősen összetett darabról van szó, és bár a külcsíne kifejezetten ronda volt, játékmenetével sokáig kiállta az idő próbáját. A játékos Timet, az időutazót irányította, akinek dinoszaurusz tojásokat kellett ellopnia a múltból, ám ez nem volt egyszerű. A tojásoknál dínóanyukák őrködtek, ezért Timnek először tüzet kellett raknia, hogy távol tartsa a kedves mamákat a tojásoktól. Pókok, kígyók és röpködő lándzsák is megnehezítették hősünk dolgát, és mindennek a tetejébe még a tojások is kikelhettek, és ha Tim nem dugta idejében ketrecbe a dinoszauruszbébiket, azok előszeretettel lettek öngyilkosok úgy, hogy besétáltak egy általunk rakott tűzbe vagy valamelyik veszélyes állattal etették meg magukat. A Boulder Dash és a Tapper korában bonyolult és kihívásokkal teli játék volt a Dino Eggs, egyedül rondaságának köszönheti, hogy nem lett klasszikus.

Egy dinoszaurusz lenge ruházatú hölgy és koktélospohár nélkül olyan, mint a Dallas Bobby nélkül...

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1785-ös SMS számra. Azonnali válaszban kapsz egy WAP linket, amire kattintva letöltheted a kiválasztott tartalmat. Egy SMS ára 400 Ft + ÁFA.
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)
Háttérkép, poli, audio egy darab sms-sel tölthető le, játék két darab sms-sel tölthető le.

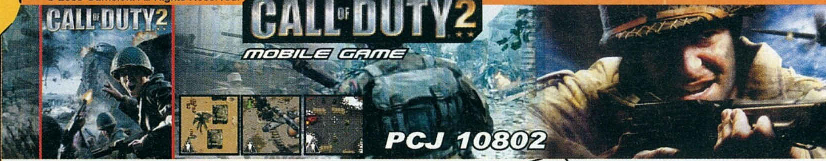
A játékok támogatottságát nézd meg a **www.gamester.hu** oldalon

Küldd el magadnak másik telefonról

Minden mobil extra csengőhangot, játékot elküldhetsz a barátodnak, barátnődnek! ***Hogy?!*** Küldd el SMS-ben a választott hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy szóközt, végül annak a telefonszámát, akinek küldeni szeretnéd.
(pl: PCJ 10802 36209876543)

SMS SZÁM: 1785

© 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved.



vicces, poénos csengések

Csak kortyintgatok I.	PCA 18058
Csak kortyintgatok II.	PCA 18059
Azbeszt megb***	PCA 18060
Tetszik nekem, blokkolnám..	PCA 18061
Mi folyik Gyöngyösön?!	PCA 18062
Hanyas vagy, Te!	PCA 18064
Hanyas vagy II.	PCA 18065
Hupákolás	PCA 18066
Kár Karcsi	PCA 18067
Mit?	PCA 18068
Nem gyenge mix I.	PCA 18069
Nem gyenge mix II.	PCA 18070
Nem gyenge mix III.	PCA 18071
Nem gyenge mix IV.	PCA 18072
Polgar Jenő	PCA 18073
Gát Véder	PCA 18074
Szalacsi	PCA 18075
Szente Csaba I.	PCA 18076
Szente Csaba II.	PCA 18077

A legnagyobb arcok, beszólások MOST mobilos csengőhangként. NE HAGYD KI!

írta · Galopp, Kremo

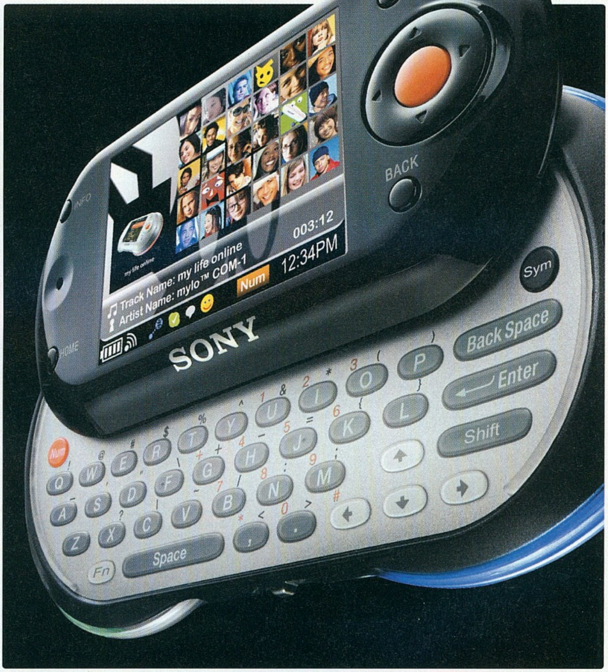
Sony MYLO

My Life Online

A Sony az egyre nagyobb számban elérhető hotspotokra alapozva, piacra dobra első WiFi-vel felszerelt zsebkommunikátorát. A cég elmondása szerint a 802.11b szabványt támogató eszközt olyan felhasználóknak szánják, akik szinte mindig online szeretnének lenni, a szerkezet neve is erre utal: MYLO = MY Life Onine.

A mylo szolgáltatásai közé tartozik az azonnali üzenetküldés, a webböngészés, az emailek kezelése, fotók megjelenítése, videók lejátszása valamint a zenelejátszás is. Az 1GB flash memóriával szerelt készülék az MP3 mellett az ATRAC és a WMA formátumokat támogatja. A zene mellett az MPEG-4 videókkal, illetve a JPEG fájlokkal is elboldogul. A különböző képeket, zenéket, videókat USB-n keresztül vagy Memory Stick Duo kártyáról tölthetjük fel. A szétcsúsztatható készülék 2,4 colos, színes TFT kijelzőt kapott, ehhez társul a szétcsúsztatás után előbukkanó QWERTY billentyűzet. A fehér vagy fekete színben beszerezhető mylo olyan előre telepített, ingyenes szolgáltatásokkal érkezik mint a Google Talk, a Skype vagy a Yahoo! Messenger. A bootoláshoz elég néhány másodperc, indulás után a gép feltérképezi, hogy van-e elérhető vezeték nélküli hálózat amire felcsatlakozhat. Az akkumulátor egy feltöltéssel 45 órányi zenelejátszásra, vagy 7 órányi netezésre, vagy 3 órányi Skype-on keresztül folytatott telefonálásra ad módot. A mylo szeptembertől lesz kapható 350 dollárért, hazai ára még nem ismert.

Az 1GB-os flash memória Memory Stick Duo kártyával bővíthető



Gamepark GP2X

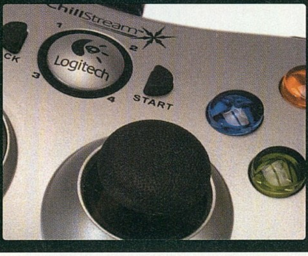
A nemrég megjelent GP2X játékkonzolt leginkább a Sony PSP-hez lehetne hasonlítani (erős jóindulattal...), de csak külsőleg. Alapvető érdekessége ennek a kézi konzolnak, hogy Linux alapú rendszer fut rajta. A konzol működését egy dupla magos ARM processzor látja el, mely 200 MHz-en ketyeg. A memóriákból 64 MB-ot kapott mind ROM, mind RAM tekintetében. A ROM-ból indítás után 20 MB-al rendelkezhet a felhasználó, a többi a rendszer futásához kell. Az SD memória foglalatnak köszönhetően nagymértékben bővíthető a tárolókapacitás. A konzol kijelzőjének felbontása 320 x 240 pixel. Videoformátumok közül az MPEG 1, 2, 3, 4, DivX 3.11, 4.x, 5.x, XviD és WMV formátumokat képes alaphelyzetben lejátszani. A DivX videókból a maximum 720 x 480 méretű és 30 fps-es változatokat játssza le szaggatásmentesen. Az audioformátumokból az MP3, WMA és OGG változatokat ismeri fel. A nyíltforrású rendszernek köszönhetően sok játék létezik a konzolra, ezek ismertsége, illetve minősége már más kérdés... A konzol a játék mellett képek nézegetésére vagy e-bookok olvasására is használható. Energiaellátása 2 db AA méretű ceruzaelemről, akkumulátorról vagy hálózatról is történhet. Ceruza elemről működtetve maximum 4 óra videó lejátszást, 5 óra játékot vagy 10 óra zenehallgatást bír ki a készülék. Az USB 2.0-s csatlakozóval illetve TV kimenettel is ellátott gép 161 g-os súlyához 143 x 83 x 34 mm-es méret párosul. Kereskedelmi ára 45 000 forint körüli.

A PSP szintjének eléréséhez még gyúrni kell egy kicsit...

LOGITECH ChillStream

A Logitech bemutatta új játékvezérlőjét, ami beépített ventilátoros hűtőrendszer segítségével szárazon tudja tartani a játékos kezét. A Logitech ChillStream megoldása egy beépített 40 milliméteres ventilátort használva percenként 0,1 köbméter levegőt mozgat meg. A ventilátor kis mérete miatt a ChillStream rendszer belefér a legtöbb szabványos méretű játékvezérlőbe. A vezérlő két oldalán elhelyezkedő keskeny nyílások azokra a területekre irányítják a levegőt, amik a leginkább igénylik a hűtést: a játékos négy ujjára, hüvelykujjának tövébe és tenyerébe. A légmozgás három fokozatban kapcsolható, így választhatunk egy erősebb vagy gyengédebb hűtés és a kikapcsolt állapot között. A szellőzőnyílások bemélyednek a vezérlő borításába, körülöttük pedig gumírozott felületek találhatók.

A plug-and-play, USB—s Logitech ChillStream játékvezérlő jelenleg Windows XP gépekkel működik (a legfrissebb javítócsomagok is szükségesek hozzá), és a Microsoft új operációs rendszerének megjelenésekor Windows Vista gépeken is használható lesz. A vezérlőn helyet kapott a Logitech szabadalmazott lebegő D-pad irányítógombja, ami a hagyományos középen felfüggesztett billenőgomb helyett négy helyen támaszkodik. A Logitech ChillStream játékvezérlő az Egyesült Államokban és Európában szeptembertől kezdve lesz kapható.



CREATIVE ZenVision W

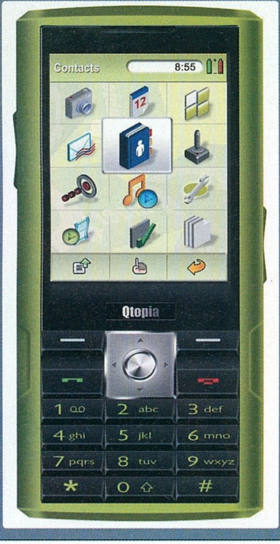
A Creative bemutatta hordozható médialejátszója, a Zen Vision új, szélesvásznú kijelzővel ellátott változatát. A Vision W 4,3 colos, 16:9 arányú, 480x272 pixel felbontású kijelzőt kapott. A magnézium ötvözetből készült burkolattal büszkélkedő szerkezet egy Compact Flash Type I és II olvasót is kapott, így közvetlenül elérhető vele a CF kártyák tartalma (pl. az ilyen foglalattal rendelkező fényképezőgépekkel készült fotók). A CF mellé opcionálisan kapható egy kiegészítő olvasó is, amely kezeli a SmartMedia, MMC és SD kártyákat.

A Creative új, 30GB-os merevlemezzel szerelt lejátszója videoformátumok közül az WMV, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4-SP, MJPEG, DivX 4 és 5 valamint az XviD szabványokat támogatja, akkumulátora 4,5 óra folyamatos filmnézést tesz lehetővé. Audioformátumok közül az obligát MP3 mellett a WMA fájlokkal is elboldogul, zenelejátszás esetén 13 óra üzemidőre számíthatunk egy feltöltéssel.

A Vision W szolgáltatásai között olyanokat is találunk továbbá, mint a 720x480 felbontást biztosító TV kimenet, 32 programhelyes FM rádió, diktafon funkció a beépített mikrofonnal, szervező (naptár, címjegyzék, szinkronizálás MS Outlook-kal stb.), ébresztőóra. A lejátszó USB 2.0 porton vagy az opcionális dokkolón keresztül kapcsolódhat a PC-hez. Az opcionális tartozékok listáján találunk képernyővédőt, tokot, töltőt, illetve kétféle távirányítót is.

Greenphone Qtopia

A Trolltech cég egy Linux alapú mobiltelefont mutatott be a Linuxworld Expón, az újdonság a Qtopia Greenphone nevet kapta. A norvég cég ugyan nem tömeggyártásra szánja a készüléket, de nem is koncepció készülékről van szó. Egészen pontosan Linux alapú operációsrendszerre fejlesztő szakembereknek szánják, akik a szoftverfejlesztő környezet mellett juthatnak majd hozzá a készülékhez, hogy azon saját programkódjukat tesztelhessék egy működő GSM és GPRS képes készüléken. A szeptember közepétől értékesítésre kerülő „zöld telefon" bár rendes billentyűzettel is rendelkezik, érintőkijelzőt is kapott, mely 240 x 320 pixeles, azaz QVGA felbontású. Processzora a több más típusban is fellelhető Intel XScale változat, mely 312 MHz-es frekvencián működik. A Linux alapú operációs rendszer futtatását továbbá 64 MB RAM és 128 MB ROM teszi lehetővé, mely egy része adatok tárolására is használható. A memória tovább bővíthető miniSD memóriakártyák segítségével. A készüléket felszerelték továbbá bluetooth technológiával, valamint egy mini USB csatlakozóval. A beépített kamerája 1,3 megapixeles, a telefon 106,5 × 49 × 15,6 mm-es befoglaló méretekkel rendelkezik.



Sony Ericsson Z610i

A Sony-Ericcson Londonban bejelentette új 3G-s telefonját, mely a Z610i névre hallgat. A típusjel hasonlósága a K610i-hez nem véletlen, hiszen szolgáltatásaikban szinte teljesen megegyeznek. Egy valamiben azonban nagyon is különböznek, s ez a külalak.

A Z610i ugyanis nem a mostanában megjelenő téglatest formát kapta, hanem a szétnyitható kagylómobilok sorát erősíti, de különbözik is tőlük valamelyest, hiszen a Sony MP3-lejátszókhoz nagyon hasonló „magic mirror" fantázianevű külsővel ruházták fel. Ez nem jelent mást, mint hogy összecsukva a készülék elülső fele szinte tükörszerűen fényezett borítást kapott, melynek folytonosságát csak a felső részen helyet kapott 2 Megapixeles (max 1600x1200 pixel) kamera töri meg. Első pillantásra külső kijelző sem látható, de ez csak azért lehetséges, mert a 128 x 36 pixel felbontású, szürkeárnyalatos OLED kijelző a tükröződő előlap alatt kapott helyet.

A belső kijelző 220 x 176 pixel felbontású, 262 ezer színt megjeleníteni képes TFT lapka, mely már nem éppen a mai kornak megfelelő, de azért még nem is annyira elavult. A háromnormás (GSM 900/1800/1900MHz) készülék 3G-s lehetőségekkel is fel lett vértezve, bár a második kamera hiányában a videotelefonálás nem lesz teljes értékű. A készülékben megtalálható még a Bluetooth 2.0-ás támogatás (mellyel a sztereó headseteket is kezeli), MP3/AAC/AAC+-/eAAC+ fájlokat ismerő zenelejátszó, naptár, 1000 nevet tárolni képes telefonkönyv, internetböngésző, valamint RSS hírolvasó. A 95 x 49 x 20 mm méretű, és 110 gramm súlyú telefon hazai megjelenéséről, illetve az áráról még nincs információ.

A Magic Mirror (varázstükör) elnevezés önmagáért beszél

Sony Headset

A Sony-Ericsson új vezeték nélküli headsettel rukkolt elő, mely szakít az eddigi formákkal, mivel a cég egy egészen új elv által vezérelve készítette el a HBH-IV835 típusnevű modelljét. Külön fülre akasztóval nem rendelkezik, az egész készüléket a fülbe dugható része tartja, ami azonban nem olyan meglepő, ha a headset súlyát vesszük figyelembe, ami nem több mint 10 gramm.

A fényes fekete és ezüst szín-összeállítású füles egy sor technikai vívmánnyal lett felruházva. Többek között az új fejlesztésű digitális zaj/visszhangszűrővel, vagy az automatikus hangerő-szabályozóval.

A Bluetooth 2.0 segítségével a gyártó ígéretei szerint a mono headset hangminősége a lehető legjobb lesz.

Érdekes és előremutató újítás még az „Auto pairing" névre keresztelt szolgáltatás, melynek segítségével a Sony-Ericsson telefonokkal való párosítással járó teendők száma meglehetősen lecsökken. Nincs szükség ugyanis a hagyományos értelemben vett párosításra, elég csak a headsetet és a telefon bluetooth-szolgáltatását bekapcsolni, s már telefonálhatunk is. Kérdés persze, hogy ha a fejbeszélő közelében több ezen lehetőséggel megáldott telefon is tartózkodik, akkor hogyan fog viselkedni, de a tervezők biztosan gondoltak erre is. A készülék készenléti ideje 160 óra, beszélgetési ideje pedig 3,5 óra. Hazai forgalmazása hamarosan megkezdődik, de áráról még nincsenek információk.

Dell 2407

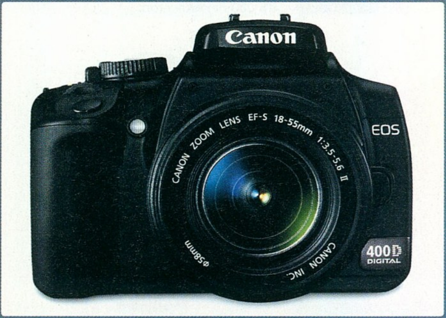
A Dell bejelentette a tavaly kiadott 2405FPW típusszámú monitorjának utódját, a 2407WFP-t. A 24 colos, vagyis mintegy 60 cm-es képátlóval rendelkező monitort elsősorban HD-DVD videókhoz ajánlja a cég. A kijelző aktív mátrixos TFT technológiával készült. A monitor felbontása 1920 x 1200 pixel, vagyis szélesvásznú változat, a képpontok mérete 0,27 mm. A kontraszt 1000:1-hez arányú, ehhez 450 cdm fényerő társul, a válaszidő 6 ms, láthatósági szög mind vízszintes mind függőleges irányban 178 fok, a képfrissítés pedig maximum 76 Hz. A videó bemenetek közül támogatja a DVI, RGB, S-Video, Component video, Composite video formátumokat. Rendelkezik továbbá USB 2.0 csatlakozási lehetőséggel, és beépített memóriakártya olvasóval. A kártyaolvasó felismeri a Compact Flash, Smart Media, SD, MMC és Memory Stick formátumokat. A normál üzemmód mellett képes kép a képben funkcióra is. A kijelző 90 fokkal elforgatható, ami igen hasznos lehet DTP-s munkáknál.

Canon EOS 400D

A Canon bejelentette újgenerációs tükörreflexes digitális (DSLR) fényképezőgépét, az EOS 400D-t, ami lényegében a nagysikerű 350D utódjának tekinthető. Az új gép 22.2 x 14.8 mm-es CMOS érzékelőt kapott, melynek felbontása 10,1 megapixel, érzékenysége pedig ISO 100 és 1600 között állítható. A CMOS-hoz kapcsolódó lényeges újítás az EOS Integrated Cleaning System elnevezésű, beépített szenzortisztító-rendszer. Egyrészt a szenzor előtt található félig-áteresztő szűrő felületén egy antisztatikus bevonat tartja távol a szennyeződéseket, másrészt pedig a Self-Cleaning Sensor Unit (öntisztító szenzoregység) minden bekapcsolás után (átlagosan egy másodpercig) nagyfrekvenciájú vibrálást alkalmaz a szennyeződések eltávolítására a szűrőről. Hasonló megoldást láthattunk már az Olympustól, a Canonok közül a 400D rendelkezik elsőként ilyen rendszerrel.

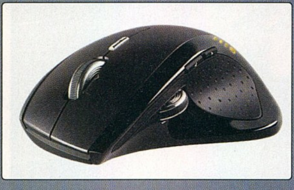
Az LCD kijelző közel kétszer nagyobb méretű lett, mint az EOS 350D esetében: a maga 2,5 clos képátlójával a legvilágosabb az EOS-ok közül. A képfelbontás növelésével párhuzamosan a fejlesztők közel megduplázták a sorozatfelvétellel készíthető képek számát: így 14-ről 27-re növekedett az egy sorozatban maximálisan készíthető nagyfelbontású JPEG képek száma, RAW esetében pedig 5-ről 10-re növekedett ez az érték.

Az EOS 400D ugyanazt a DIGIC II processzort foglalja magában, mint az EOS-1-es professzionális család minden tagja. A fejlett szenzorkiolvasási technológia és a 0,2 másodperc alatt elérhető első expozíció mellett a DIGIC II processzor gyorsított működése azt is biztosítja, hogy a fotós minden pillanatban tudjon exponálni és a sorozat-felvételnél se legyen fennakadás.



LOGITECH MX/VX Revolution

Az MX Revolution a Logitech új asztali csúcsegere, míg a VX Revolution elsősorban a mobil számítógépek felhasználóit célozza. Mindkét egéren megtalálható a MicroGear Precision Scroll Wheel elnevezésű fém gördítőkerék, ami lendületbe hozva mintegy 7 másodpercig képes önállóan pörögni, így egy ujjmozdulattal több száz oldalnyit lapozni (ennek gyakorlati hasznáról egyelőre megoszlanak a vélemények).



A Logitech új csúcsegere

A MicroGear Precision Scroll Wheel gördítőkerék két különböző módon tud segíteni a mindennapi navigációs feladatokban. A szabadon pörgő lendkerékkel végiglapozhatunk hosszú dokumentumokat. Egy ujjmozdulattal hét másodperc alatt 10 000 sornyit ugorhatunk egy Microsoft Excel táblázatban, amihez egy hagyományos gördítőkerékkel 500 fordulatra és közel 7 percre lenne szükség. Az új kerékkel ugyanakkor hagyományos „kattogós" módban, soronként is mozoghatunk. A One-Touch Search gyorskereső gomb egy kattintásával elérhető az a szolgáltatás, amit a felhasználó kedvenc keresőjéhez lehet társítani, legyen az a Yahoo! Live Words vagy a Google. Ha egy dokumentumban vagy weboldalon kijelölünk egy szót vagy hosszabb kifejezést, a gördítőkerék alatt elhelyezett One-Touch Search gomb megnyomásával megindul a kijelölt tartalom keresése az interneten vagy a saját számítógépünkön. Mindkét egér teflon bevonatú talpakat kapott, így minimális erőbefektetéssel is könnyedén lehet csúsztatni őket. A MicroGear gördítőkerék kerületén végigvezetett vékony gumicsík biztosítja az ujjbegy és a kerék közti megfelelő súrlódást.

A Revolution egerek görgője az igaz újdonság

Microsoft HABU

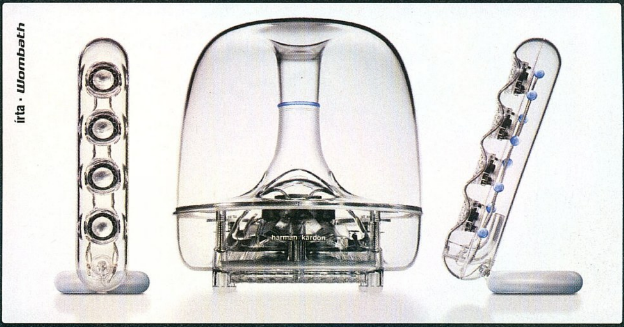
Habu névre keresztelték azt az új egeret, melyet kifejezetten profi játékosoknak szánnak. Az egér a Microsoft és a Razer közös terméke, és a lipcsei Games Convention kiállításon mutatták be először. A rágcsáló alapja egyértelműen a Razertől származik, mint ahogy a szerkezet Razer Precision névre keresztelt pozicionáló rendszere is. Ennek a pozicionáló rendszernek köszönhetően a Habu 2000 dpi-s felbontásra képes. Az alapbeállítása 800 dpi, de egy váltó gombnak köszönhetően 400, 800, 1600 és 2000 dpi értékek között váltogathatunk, attól függően, hogy mit kíván az aktuális játékunk. Az egér igen nagy sebességű mozgás érzékelésére képes, legfeljebb 115 cm/s sebességet és 20 G-s gyorsulást képes feldolgozni teljesen megbízhatóan, tehát gyorskezűek sem foghatnak ki rajta. A Habu mindig bekapcsolva tartja a lézerét. Így biztosítja a közel nullaértékű válaszidőt, csökkentve a „lagolást".

Az egér összesen hét gombbal rendelkezik, melyek mindegyike programozható. Kialakítása jobbkezes, az egér kényelmes fogású, így sok órás játék sem okozhat gondot. Forgalomba várhatóan októberben kerül, 15 000 Ft körüli áron.

Harman Kardon Soundsticks II

PC GURU index 9.0

írta · Wombath



A Harman Kardon háromdarabos, és szolgáltatásait tekintve igencsak puritán rendszeré minden bizonnyal egy Apple iMac előtt ülve tervezték: a külalak ugyanis a legömbölyített formák, átlátszó műanyagok és látható belső felépítés ötvözetéből áll. Ennek ellenére – vagy pont emiatt – nagyon is jól néz ki!

A rendszer központi alkatrészét alkotó mélynyomó (amely 6 hüvelykes membránnal, és felfelé nyíló basszreflex-csővel dolgozik) egyben az erősítőt (20 Watt a mélyládához, 10-10 pedig a szatokhoz) is tartalmazza – a két szatellitsugárzót RCA végződésű vezetékekkel ehhez kell csatlakoztatni. A kisebb méretek és az igényes külalak megtartása érdekében a rendszer külső tápegységgel rendelkezik.

A szatellitsugárzók oldalanként négy-négy egy hüvelykes mikro-sugárzóval rendelkeznek, alul pedig egy, a hallgató felé nyíló reflexnyílás található rajtuk.

A készülék kezelőszervei gyakorlatilag kimerülnek a jobb oldali sugárzón található hangerő-állító érintőgombokban (egyszerre megérintve némíthatjuk a rendszert) és a mélynyomón hátul lévő, a mélyek szintjét szabályozó tekerőgombban. Mivel a hangforrások csatlakoztatására szolgáló jack-dugóban végződő kábel is fixen beépített, így egyszerre csak egy eszközt csatlakoztathatunk.

Ami a hangminőséget illeti – kiváló. Persze nem egy rendes hifi-berendezést legyőző teljesítményre kell gondolni, de a Soundsticks II remekül megállja a helyét a multimédiás hangrendszerek között. A kifejezetten egyenletes hangátvitelnek köszönhetően hosszabb távon is hallgatható, nem kell félnünk a „dögösség" kedvéért túlhangsúlyozott mélyektől. A méretéhez képest impozáns dinamika mellett a rendszer tere is kifejezetten jó – ám rendkívül érzékeny az elhelyezésre. Ha nem a két hangszóró között, a membránokat magunk felé fordítva helyezkedünk el, nemcsak a tér veszik el, de az egész hang enyhén dobozjelleget ölt.

Qtek 8500

PC GURU index 8.8

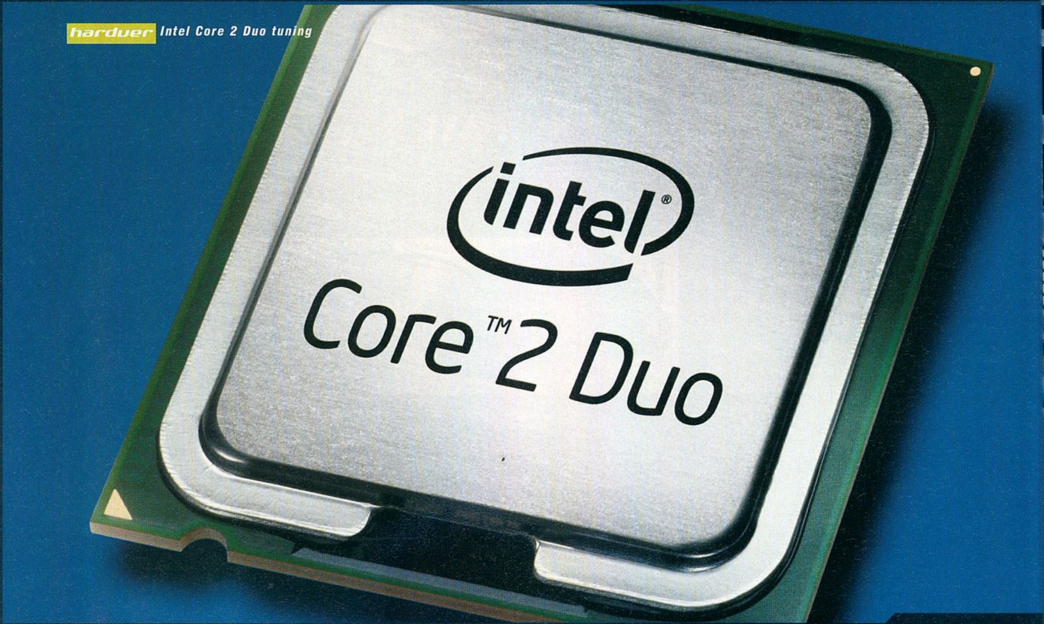
A HTC által Star Trek néven gyártott telefon hozzánk a Qtek tálalásában jutott el (emellett ismert még i-mate Smartflip, Dopod S300, illetve SPV F600 nevek alatt is). Első ránézésre a Motorola RAZR legújabb utánzatának tűnhet – a helyzet azonban az, hogy ez a vékony és elegáns készülék a világ első kagylóformájú, windowsos okostelefonja.

A tervezőknek sikerült a külsőt nagyon eltalálni, hiszen a mobil valamennyi részlete első osztályúan sikerült: a leginkább kinyitva feltűnően vékony készülék nagy részét fémborítás fedi. A billentyűzet a ma terjedőben lévő „hártyavékony" kivitel, és bár megbízhatóan működik, érzésre mégsem tűnt elég masszívnak. Mint szinte minden széthajtható telefon, a 8500-as is két kijelzővel rendelkezik, amelyek közül a belső egy viszonylag nagy, 2,2"-os, QVGA felbontású példány, míg a külső egy alacsonyabb felbontású 128x128 pixeles, de szintén színes egység.

Az EDGE kompatibilis Qtek 8500 egyébként csukott állapotban sem teljesen „béna" – a külső kijelző alatt található három gombbal ugyanis a beépített MP3 lejátszót irányíthatjuk, az oldalsó gombokkal pedig többek között a hangerőt állíthatjuk be, illetve a diktafont érhetjük el. Kinyitva, a belső képernyőn feltűnő képről azonnal felismerhető, hogy a telefon operációs rendszere a Microsofttól érkezett, ez pedig a Windows Mobile 5.0 for Smartphone.

A beépített, 64+64 MB-nyi RAM/ROM memóriát microSD kártyákkal bővíthetjük. Sajnos ezek cseréje csak a telefon kikapcsolásával lehetséges, mivel elérésükhöz ki kell szedni a SIM-kártyát. A plusz memóriára mindenképpen szükségünk lesz, mivel az operációs rendszer és a segédprogramok betöltése után sok helyünk már nem marad az adatok tárolására – különösen, ha még zenét is szeretnénk hallgatni.

A Qtek természetesen kamerával is rendelkezik – a fedélbe épített fényképezőgép (csukott állapotban is használható, ekkor a kis kijelző segítségével például önarcképet készíthetünk) 1,3 MPixel felbontású.



Intel Core 2 Duo tuning

Ismét itt az új tanév, amely remek alkalmat nyújt gépünk fejlesztésére. Valószínűleg közületek már sokan egyezkednek szüleikkel az új hardverek áráról és milyenségéről, az említett folyamat gördülékenységét ezúttal egy processzorteszttel szeretnénk segíteni.

A nyár végén komoly változások történtek a processzor piacon, az AMD drasztikusan csökkentette árait, míg az Intel újtára bocsátotta Core 2 Duo családját. Az új generáció a várakozásoknak megfelelően igen erősre sikerült, így nem csoda, hogy túlkereslet lépett fel a nyár utolsó heteiben az újdonság iránt. Hazánkban is nagyon sokan keresték a kisebb példányokat – kevés sikerrel. Mostanra vált akadozás-mentessé a szállítás, így itt az ideje, hogy közelebbről is szemügyre vegyük a felhasználók számára legérdekesebb és egyben legkisebb Core 2-es processzort, amely az E6300 nevet kapta.

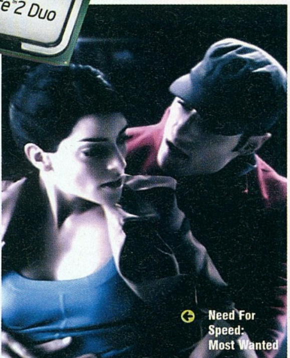
ÚJ SZELEK

A Pentium 4 családban szolgálatot teljesítő NetBurst architektúrától végérvényesen búcsút veszünk, és kezdetét veszi egy új Core-szak. A Core 2 Duo-k majdnem minden téren különböznek az eddigi sláger Pentium D-ktől, alacsonyabb órajel mellett nagyobb teljesítményt és kisebb fogyasztást ígér a gyártó – meglátjuk valóban így van-e. Az E6300 kiskereskedelmi ára valamivel 50 ezer forint felett van, így ellenfeleknek két hasonló árfekvésű processzort (Athlon 64 X2 3800+ és Pentium D 945) választottunk. Mindhárom processzort megvizsgáltuk alapórajelen és tuningolva is, hogy kiderüljön melyikük éri meg legjobban az árát. Az AMD-s rendszer alapját egy Nforce 590-SLI chippel szerelt Gigabyte alaplap jelentette, míg a két Intel processzor egy szintén Gigabyte márkájú, ám Intel P965 lapkakészletű deszkában tette a dolgát.

Alaplapok, chipkészletek

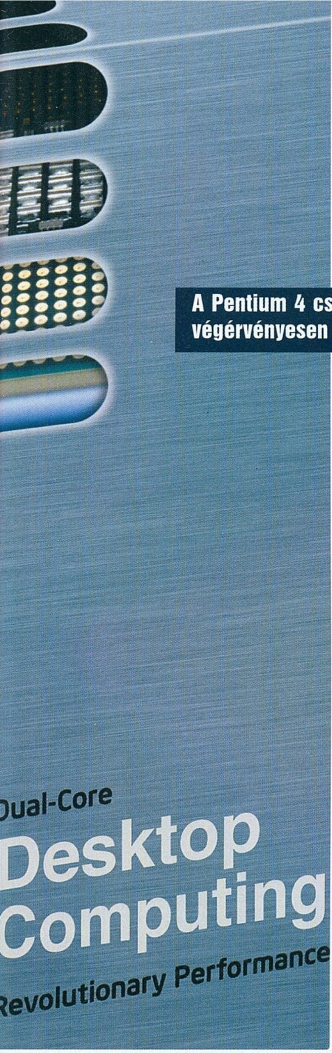
Érdemes egy kis kitérőt tennünk az alaplapok, még inkább a chipkészletek irányába. Az Intel új, Core 2-es processzorai különleges feszültségszabályzó áramkört kívánnak, amelyek az eddigi alaplapokon nem voltak megtalálhatók. Ezt az áramkört a P965 és G965 chipkészletű alaplapok mindegyike tartalmazza, hiszen ezeket kifejezetten a Core 2 Duo-kra tervezték. A régebbi lapkakészletek közül az i945P és i975X chipek köré épülő lapok kaptak vérfrissítést, ám előbbit mi kerülnénk abban az esetben, ha komolyabb tuningon törjük a fejünket. Mivel az új processzorok rendszerbusza gyorsult (200 MHz-ről 266-ra), így a túlhajtás is nehezebb falatnak bizonyulhat a régebbi lapkakészletekkel, hiszen azok csak 200 MHz-re

Intel Core Duo tuning



Need For Speed: Most Wanted

Órajel	Intel E6300 1866 MHz
3DMark06 CPU (pont)	1624
1024x768	111
1280x1024 4xAA 16xAF	89.9
1024x768	60,4 (41)
1280x1024 4xAA 8xAF	54,3 (39)
7-Zip (MIPS)	
Tömörítés	5311
Kitömörítés	1989
Sandra (pont)	
Arithmetic	17219 / 11847
Multimedia	102840 / 55573
Metabench (pont)	3917



lettek tervezve (más kérdés, hogy vígan viszik a 266-ot is). Az alacsony szorzó (7x) miatt komolyabb tuningot csak magas FSB-vel tudunk elérni, ez pedig meglehetősen behatárolja a szóba jöhető alaplapok halmazát.

A régebbi i945P chipre épülő alaplapok nagyjából 300 MHz-es FSB-nél megállnak, így nem érdemes velük foglalkozni, ha tuningban utazunk.

A Pentium 4 családban szolgálatot teljesítő NetBurst architektúrától végérvényesen búcsút veszünk és kezdetét veszi egy új Core-szak.

Az i975X-es alaplapok többsége 400 MHz-nél vérzik el, ami már sokkal jobb eredmény, viszont ehhez nagyon magas vételi ár párosul (50 ezer forint és felette), ami beárnyékolja a jó tuningpotenciált. Ma már nem örvend túl nagy népszerűségnek forrófejűsége miatt az NForce 4 Intel Edition lapkakészlet, ám érdemes erről is egy pár szót szólni. Sajnos jelenleg egyetlen ilyen alaplap (Asus P5N32-SLI SE Deluxe) van a piacon, amit felkészítettek a Core 2-es processzorok fogadására, árban hasonló az i975X-ekhez, ráadásul tuningpotenciálja is szerényebb, így vásárlásnál nem érdemes számolni velük. Kétség kívül a legérdekesebbnek az új P965-ös deszkák bizonyulnak, melyek a 30 és 50 ezer forint közti ársávot töltik be. Jelenleg négy gyártó képviselteti magát a hazai piacon ilyen lapokkal, vegyük sorba őket.

Az Abit felvásárlása óta nagyon igyekszik, hogy régi hívőit meggyőzze: érdemes kitartaniuk a márka mellett. 965-ös családjuk két tagot számlál (AB9 és AB9 Pro), melyek csupán felszereltségben térnek el egymástól. Még a Pro változat is a legolcsóbb 965-ös lapok közé tartozik a maga 37 ezer forintos árával, nem véletlenül. Az 1 GB-os modulokat még mindig nyögvenyelősen kezeli mindkét lap, ráadásul tuningban sem muzsikálnak valami fényesen. A chipset feszültsége nem állítható, ennek megfelelően igen gyorsan, már 370-380 MHz körül elérjük a határt. A sima változat ettől függetlenül nem számít rossz vételnek.

Az Asus mindig is első próbált lenni mindenben, többszörösen igaz ez az alaplapokra. Idehaza három fővel (P5B, P5B Deluxe és P5B Deluxe WiFi Edition) találkozhatunk, melyek közül az utóbbi kettő csak a vezeték nélküli hálózatban tér el. A sima és Deluxe verziók között ennél sokkal nagyobb a különbség, a drágább példány jobb felszereltséget, hőcsöves hűtést és tartósabb kondenzátorokat kapott, feszültségstabilizátora is jobb, így tuningra ideálisabb választás. A sok apró plusz bizony az árcédulán is meglátszik (kb. 47 ezer forint), ám hozzá kell tennünk, hogy a legnagyobb tuning sikereket ezzel az alaplappal érik el külföldön is. A sima változat egyelőre nem muzsikál olyan fényesen, mint a „nagy testvér", később látni fogjuk, hogy ezért a pénzért (40 ezer forint) jobb alternatíva is akad.

VIGYÁZZ!

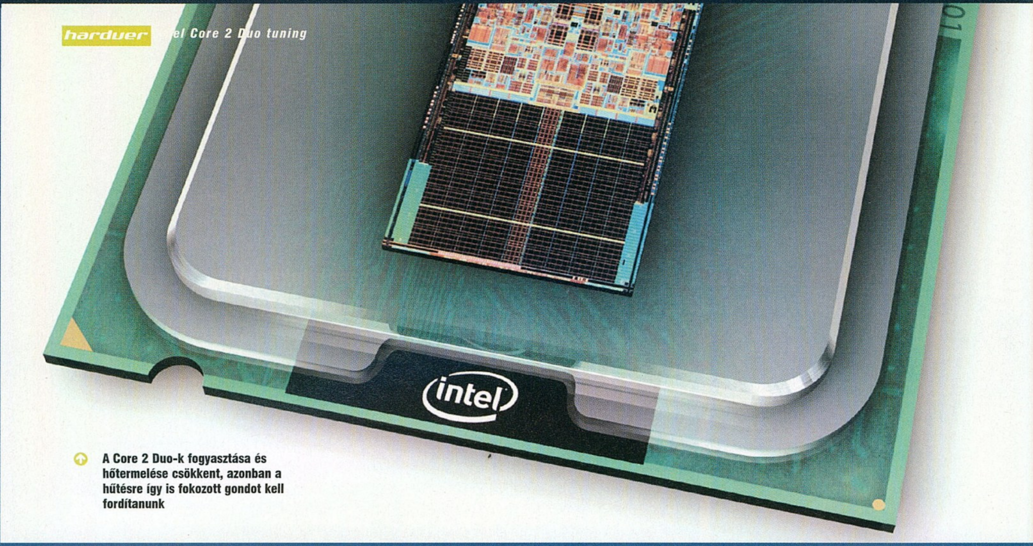
Most is le kell írnunk, hogy a processzorok tuningképességeiben lehetnek eltérések, tehát rajtunk senki ne kérje számon, ha az ő példányát nem lehet annyira húzni.

Folytassuk utunkat az MSI-vel. A változatosság kedvéért ők is két lapot (P965 Neo és P965 Platinum) dobtak piacra, a megszokott módon az egyik egy puritánabb, a másik egy jobban felszerelt, ám drágább verzió. Jelen esetben a borsosabb Platinum változat is alig 40 ezer forintot kóstál, ám tuningban sajnos semmivel nem jobb a Neo-nál. BIOS frissítés a cikk írásának időpontjában egyikhez sem volt, mindkét lap 333 MHz-es FSB-nél adta fel a harcot, valószínűleg egy későbbi frissítéssel ezt javítják majd, ám egyelőre inkább az Abit AB9-et ajánlanánk helyettük, ha olcsó megoldást keresünk.

Elérkeztünk az utolsó, ám tesztünk alapjaként szolgáló Gigabyte-hoz. Itt négy versenyzőt (965-S3, 965P-DS3, 965P-DS4 és 965P-DQ6) találunk, melyek közül az utolsóval nem is érdemes foglalkozni, hiszen ára megközelíti a 60 ezer forintot. A maradék három lap között minimális az eltérés. Az S3 durván 37 ezer forintért vihető haza, vi-

Intel E6300 3206 MHz	AMD X2 3800+ 2000 MHz	AMD X2 3800+ 2600 MHz	Intel D 945 3400 MHz	Intel D 945 4000 MHz
2732	1523	1943	1715	1673 (*)
164.6	82	100.2	89.8	99.5
93.2	80	86.8	83.5	86.7
75 (61)	50,1 (35)	58,7 (43)	51,9 (32)	57 (37)
56,5 (49)	47,2 (34)	54,1 (41)	48,4 (31)	51,8 (3
7140	4485	5114	4602	4760
3431	2119	2762	1632	1915
29696 / 20336	14563 / 12324	18883 / 15981	15440 / 12594	18028 / 14729
176596 / 95544	37772 / 41154	48979 / 53352	38997 / 44562	45579 / 52099
6523	3741	4760	3782	4325

Half-Life 2: Lost Coast



A Core 2 Duo-k fogyasztása és hőtermelése csökkent, azonban a hűtésre így is fokozott gondot kell fordítanunk

szont 41-ért már megkapjuk a DS3-mat, amelyen jobb kondenzátorokat és apróbb felszereltségbeli különbségeket találunk. A DS4 még ennél is tovább megy, 45 ezer forintos ára még több extrát és hőcsöves hűtést tartalmaz. Tuningban a DS3 és DS4 teljesít a legjobban, az S3 a gyengébb kondik miatt előbb hasal el, míg a DQ6 a különleges feszültségszabályzók mellett is alig pár MHz-cel bír többet, mint olcsóbb társai. Teszteléshez mi a 965P-DS3-mat használtuk.

HŰTÉS, MEMÓRIA

Megvan tehát az alaplap, viszont két fontos kérdés még megvitatásra vár. Az egyik a hűtés kérdése, amelyet viszonylag gyorsan kitárgyalhatunk: minél erősebb. Bár a Core 2 Duo-k fogyasztása és hőtermelése is csökkent a Pentium D-khez képest, nem szabad megfeledkeznünk egy jobb hőcsöves borda beszerzésén, ugyanis túlhajtásnál elkél az erősebb hűtés.

Memória fronton két lehetőségünk van. Az egyik, hogy E6300-as processzor helyett E6400-asat veszünk (10 ezer forint többletköltség), cserébe a magasabb (8x) szorzó miatt elegendő olcsóbb memória használata is. Mivel a legkisebb beállítható memória-órajel 1:1 arányú (azaz szinkron az FSB-vel), így az E6300-nál erősen javasolt a 800-as memóriák használata, így is a memóriánk fog gátat szabni a tuningnak, nem a processzorunk. E6400-nál egy jobb fajta 667-es pár is megteszi, ha kiszámoljuk, ezzel a megoldással jövünk ki olcsóbban.

TUNING

Térjünk rá magára a tuning kísérletre. Első lépésben nekiálltunk növelni az FSB-t, a PCI-Express órajelet fixen 100 MHz-re állítottuk, a memóriákat is hagytuk automatikus órajelen és időzítésen. Így sikerült eljutnunk egészen 368 MHz-ig, ahol a memóriánk bizonyult a szűk keresztmetszetnek (920 MHz 2.1V-on), így visszaosztottuk szinkron módba, hogy azonos órajelen járjon a rendszerbusszal. A processzor feszültségét eközben még mindig nem bántottuk, holott az alap 1866 MHz-hez képest már 2576-nál jártunk! A következő mérföldkő a 380 MHz volt, efölött a stabilitás megőrzése érdekében 0.1V-tal meg kellett emelnünk mind az FSB Termination Voltage, mind a (G)MCH Voltage értékeket. Ezek után ismét szabad volt az út egészen 458 MHz-ig, ahol ismét szembesülnünk kellett, hogy memóriánk eljutott teljesítőképességének határához. Ami a leghátborzongatóbb, hogy a processzor feszültségéhez még mindig nem nyúltunk és a 24 órás stabilitásteszt sem mutatott hibát! Lényeg, ami lényeg, feszültségemelés nélkül kihoztunk valamivel több, mint 3200 MHz-et(!) a legkisebb Core 2-es processzorból, amely így lepipálta a leggyorsabb (X6800, 2933 MHz) verziót is. Örömkönnyek szöktek a szemünkbe, hiszen még élénken élnek bennünk az 1.6 GHz-es Northwood processzorok, melyek hasonló tartalékkal bírtak, úgy látszik három évet kellett várni a méltó utódra.

Másik két versenyzőnknek tehát igencsak nehéz dolga volt, az X2 3800+t 2600 MHz-re, míg a Pentium D 945-öt kereken 4 GHz-re tuningoltuk és megpróbáltuk megszorongatni vele a brutális erejű E6300-at.

KONKLÚZIÓ

Kijelenthetjük, hogy nem sikerült. A tuningolt kihívókat sok esetben az alapórajelen járatott kis Core 2-es processzor is megverte, egyedül a kódolás és a tömörítés volt az, ahol az Athlon 64 X2 komolyabb előnyre tudott szert tenni. Játékokban kivétel nélkül az E6300 vitte a pálmát, 3200 MHz-en minden tesztet megnyert, a legtöbbet toronymagasan. A 4 GHz-en járatott Pentium D tökéletes példája a NetBurst architektúra gyengeségének, gyakorlatilag még a 2.6 GHz-es X2-őt sem tudta megfogni.

Mikor lehet jó nekünk ez a mérhetetlenül nagy számítási teljesítmény, amire a Core 2 Duo képes? A válasz többnyire egyszerű, ám mégsem az. Amennyiben erősebb videokártyával, viszont gyengébb processzorral (netán egymagossal) rendelkezünk, úgy elgondolkodhatunk a váltáson, amely alaplapcserét is magával hordoz sajnos. A másik okos gondolat az lehet, hogy megpróbálunk még most lecsapni az első szériás E6300/E6400-akra, függetlenül attól, hogy szükségünk van-e rá vagy sem, a jövőben úgyis kihasználjuk majd a 70% körüli tuninglehetőséget. A harmadik ok a multimédiás (főleg 3D) és a professzionális alkalmazások sebességének növelése lehet. Nem hittünk a szemünknek, amikor 3200 MHz-en elkezdtünk renderelni. Ehhez fogható sebességet még csak megközelítve sem láttunk, hatalmas élmény volt nézni, ahogy az eddigi feladatokat a gép közel 30%-kal kevesebb idő alatt végezte el. Az utolsó ok lehet egy teljesen új számítógép vásárlása, ilyenkor érdemes lehet elgondolkodni, hogy a brutális teljesítmény megéri-e azokat a plusz költségeket (drágább alaplap, jobb memória, hőcsöves hűtő), amelyekkel jár. Véleményünk szerint egy 2.6 GHz-en járatott X2 3800+ egy olcsó alaplappal ugyanúgy jó választás lehet, mint egy 40 ezer forint körüli 965-ös Gigabyte deszka egy Core 2-es processzorral. Minden a pénztárcánkon múlik...

KÖSZÖNET

A teszthez az alaplapok, a processzorok és a memória az Alien Computersből érkeztek. (www.aliencomputers.hu)

Microsoft Wireless Laser Mouse 6000

PC GURU index 8.8

A Microsoft már nagyon régóta gyárt egereket. Anno a golyós időszakban is nagy figyelmet fordított az ergonómiára, ami nagyon tetszetős és kényelmes formájú eszközöket eredményezett. Az optikai korszak beköszöntével azután kirukkolt az IntelliMouse szériával, ami szintén nagyon sikeres volt, köszönhetően az (ismét) nagyon eltalált dizájnnak, és a korszerű technológiának. A mai legmodernebb mutatóeszközök azonban már lézeres elven működnek, és kedvenc szoftveróriásunk végre elérkezettnek látta az időt, hogy ezen a pályán is alkosson valamit. S ha már lúd, legyen kövér, mindezt vezetékmentes formában tálalta a felhasználók asztalaira.

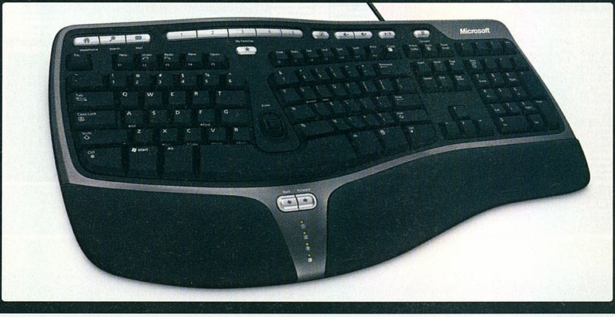
Az egér kialakítása amolyan hibrid jelleg: vérbeli Microsoft, egy kis Logitech-es beütéssel... A hüvelykujj számára kialakított mélyedés például egyértelműen Logitech-es szokás, ami itt is kiválóan működik, és kellemesen megmarkolhatóvá teszi a rágcsálót. Az egybegomb dizájn szintén ismerős már, de nem baj, ezt is kedveljük. A gombok járása viszont kissé bizonytalan, vagy nevezhetném túlságosan kényelmesnek is, nekem mindenesetre túl puhának tűntek. Ráadásul az egér felső részén alkalmazott matéria az 500 forintos kategóriát idézi, ami kellemetlen tapintású, kemény fényes műanyagot jelent. A görgő igazi unikum, lévén nem határozottan kattogva forog, hanem egy kicsit olyan érzés használni, mintha sűrű mézben tekergetnénk, nincs határozott kattanás. Szerintem itt vált egyértelművé, hogy az egeret nem játékra tervezték (a wireless ezt még nem bizonyítja ugyanis egyértelműen, mert van, aki kimondottan wireless egeret gyárt, és azt Gamer-ként adja el, pl. G7). A görgő ugyanis desktop felhasználás mellett nagyon kényelmes (oldalirányban is képes kitérni), ellenben játék közben nagyon zavaró (pl. ha fegyverváltásra használtam), hogy nincsenek meg a határozott visszajelzések, hogy éppen melyik pozícióban is van a kicsike.

Összességében elmondható, hogy dolgozni kiváló, játékra azonban csak erősen hobbi szinten alkalmas. A Microsoft Wireless Laser Mouse 6000 kiskereskedelmi ára 14990 Ft.

Microsoft Natural Ergnomic Keyboard 4000

PC GURU index 8.7

A Microsoft új 4000-es billentyűzete meglehetősen emlékeztet az egykori Natural Keyboard-ra, mivel valószínűleg annak egyenes leszármazottja. Az előd a maga nemében egy nagyon jó konstrukció volt, rendhagyó formája egyszerű anatómiai kutatások eredménye volt: az ember alkarjai gépelés közben nem párhuzamosak, hanem hegyesszöget zárnak be. Ezért a Microsoft mérnökei középen egy erőteljes huplit alakítottak ki a TGB és ZHN billentyűk között, ketté osztva az alfabetikus szekciót. Az új 4000-es formája is megszokást igényel, ami attól függően, hogy mennyit gépel az ember, két-három nap. Ha viszont egyszer ráérzel, akkor nagyon kényelmes használni. Sokkal tovább bírja a csuklód, és nem úgy állsz fel három cikk megírása után, hogy már orrot fújni sem tudsz, annyira tropák az izületeid. A beépített csuklótámasz szintén nagyon jó minőségű (műbőr-szerű borítása van), a billentyűk puhán (talán kicsit már túl puhán) járnak, nem kopognak, nem csapódnak le az útjuk végén sem. Ami viszont nem tetszett, az a felső média-gombsor kialakítása. Itt erős spórolás látszik, a gombok anyaga bazári benyomást kelt, nyomkodásuk szintén nem kelt hightech érzést, erre igazán lehetett volna figyelni. Ami még nem tetszett, az a kettéosztott klaviatúra közepén trónoló zoom funkció. A lehető legrosszabb helyre sikerült tenni. Elérni sem kényelmes, amikor meg nem kellene, akkor meg folyton beleakad az ember. Mondanom se kell, hogy a billentyűzet teljesen alkalmatlan a komoly játékra, de ez itt nem hátrány, mert nem is igazán erre lett tervezve.



Az említett kisebb bakiktól eltekintve a tasztatúra összességében tetszett. Maga a forma már önmagában is megéri a ráfordított pénzt (bruttó 14 500 forint), és a Natural Keyboard óta látszik, hogy fejlesztettek is rajta. A következő változat remélhetőleg közelíti majd a tökéletest, csak könyörgöm, ne kelljen már éveket várni rá megint.

A teszttermékeket a Procomp Hungary Kft. (www.procomp.hu) bocsátotta rendelkezésünkre.

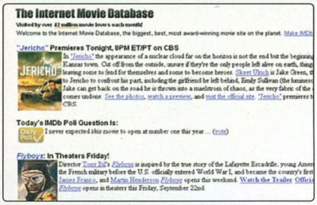
NETBAZÁR

Filmek

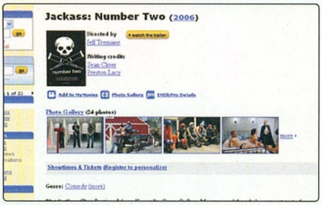
A múlt hónapban a vicces honlapokat vettük nagyító alá, ebben a hónapban úgy gondoltuk, hogy mozis szenvedélyünknek hódolva, a filmvilággal foglalkozó, általunk ismert és elismert weboldalakat osztjuk meg veletek. Mivel sajnos Magyarországon szinte alig találunk komoly adatbázissal rendelkező lapokat, ezért összeállításunk a külföldi oldalakra fókuszál; nem mehetünk el azonban a Mozinet nevű portál mellett, ahol gyakran összefuthattok a Guru Külvilág rovatát vezető barátunk, Birkás Peti írásaival is.

1. Internet Movie Database www.imdb.com

Az általunk ismert legősibb mozis portál. Évekkel ezelőtt mindennemű filmes információt innen szereztünk, de ma már bizonyos szempontból (ilyen például a filmes bevételekkel foglalkozó statisztikák) elmarad egy-egy specializált honlaptól. Mindent összegezve azonban nagyon hasznos oldallal van dolgunk. Az IMDB-n megtalálhatjuk szinte az összes valamirevaló filmes múlttal rendelkező színész, rendező forgatókönyvíró és mozis szakember életrajzát és filmográfiáját, a szakma által jelölt és díjazott filmek teljes listáját sőt, regisztrált felhasználóként értékelhetjük az adatbázisban található összes alkotást, valamint megtekinthetjük a szavazatok alapján készült legjobb és legrosszabb művek listáját is. Az oldalon található statisztikák természetesen a filmes bevételeket is tartalmazzák, ám ha arra vagy kíváncsi, hogy kedvenc filmed mennyit hozott, jobban jársz, ha a Boxofficemojo.com-ot választod!



Keresztapa, Remény rabjai, Keresztapa 2 - ezzel a listával nem vitatkozunk



Vagy ez lesz az év filmje, vagy a Borat. Esetleg a Snakes in a Plane

2. Mozinet www.mozinet.hu

Az egykor hobbioldalnak induló, filmes kritikákkal foglalkozó honlap mára már kinőtte magát. Az őskorban még Sasa írásaival is találkozhattatok az oldalon, ám mára főszerkesztői elfoglaltságai miatt ritkán hódol e szenvedélyének. A Mozinet mára az egyik legkedveltebb filmes honlappá vált. A fent található kritikák jól megírtak, véleményük általában megegyezik a szerkesztőség tagjainak ízlésével, ráadásul kedvenc és egyetlen külvilág rovat szerkesztőnk munkáival is gyakran összefuthatunk az oldalon. A Mozinet az őskorral ellentétben ma már nem csak kritikákkal, hanem a filmes világ egyéb híreivel, és ha mérsékelt számban is, de DVD-tesztekkel is foglalkozik ám az igazi erősségét még mindig a filmes kritikák jelentik.

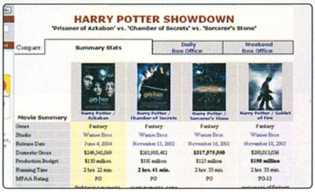
A heti filmbemutatók kritikái rögtön a főoldalon üdvözölnek minket

Még a bevételekről is találunk itt információkat

3. Box Office Mojo www.boxofficemojo.com

Ha kíváncsi vagy arra, hogy egy film mennyit fialt a mozipénztáraknál, ennél a site-nál jobb helyre nem fogsz találni. A hét éve alapított oldal valami elképesztő mennyiségű statisztikával rendelkezik, ráadásul ezeket szinte bármilyen módon összevethetjük egymással! Külön megnézhetjük, hogy egyes sorozatok melyik része hozta a legtöbbet, vagy éppen melyik rész nézettsége esett legjobban az első hét után, és külön összemérhetjük a rajzfilmek, szuperhősös filmek, a júniusban nyitó filmek, vagy éppen a japán horror-remake-ek teljesítményét, és a lehetőségekhez képest pontos tájékoztatást kapunk az egyes filmek költségvetéséről is. Még az európai bevételekről is részletes tájékoztatást kapunk, pedig más site-okon ez alaposan kifog. Tudtátok például, hogy a Superman Returns 53 ezer dollárt hozott Bulgáriában?

Szikla úr úgy tűnik ismét hatalmasat bukott filmjével...



A harmadik Harry Potter-film hozta a legtöbbet a sorozat tagjai közül

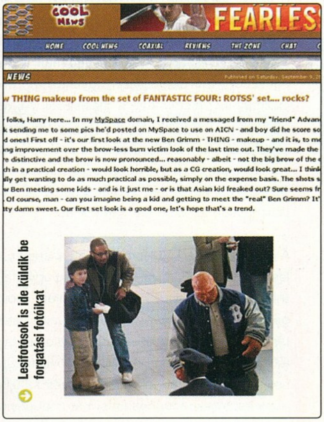
4. Rotten Tomatoes www.rottentomatoes.com

Ha szeretnéd tudni, hogy a profi kritikusoknak mi a véleménye egy filmről, a Rotten Tomatoes a te oldalad. A 127 ezer filmből álló adatbázis egyrészt szinte végtelen böngésznivalót kínál, az elsőre kicsit talán fura értékelési rendszer pedig általában helyes, vagy legalábbis ízlésünkkel egyező képet ad (a világ – illetve főleg Amerika – vezető kritikusaitól összegyűjtött írásokat vagy kedvező, vagy lesújtó kategóriába sorolják, és ezek arányából áll össze, hogy az adott mű, azaz paradicsom hány százalékban „friss", illetve „rothadt"). Természetesen az oldalon megtalálunk minden más kelléket is a fórumoktól a trailer-letöltésekig, a poszter-rendeléstől a szavazásig, és persze nem csak a filmekről, de az alkotókról is hatalmas az adatbázis.

Salma formás mellei sem tudnak neki segíteni abban, hogy minden ujabb szerepével listán legyen a Bad Movies kategóriában...

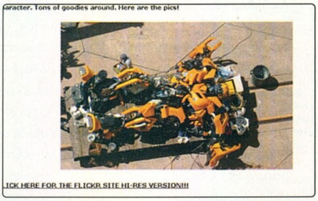
5. Ain't It Cool News www.aintitcool.com

Minden filmes oldalak legpletykásabbika ugyan nem szép látvány, de ha a belső információk, interjúk és próbavetítésekről szóló vélemények érdekelnek, ezt nem hagyhatod ki. Az oldalt készítő filmbu... khm, megszállottak minden fesztiválon ott vannak, mindenkit ismernek, és általában mindenkit feldühítenek a sokszor titkos információk közreadásával. Itt derült ki, hogy mi lesz James Cameron legújabb filmje, itt kerültek ki az első képek a Transformers-filmből, és a sort lehetne folytatni. Ha esetleg valamit mégsem a srácok fedeznek fel, mérget vehetsz rá, hogy pár percen belül itt is kilinkelik. Harry és a többiek ezen felül foglalkoznak képregényekkel, animékkel és remek DVD-bemutatókat is olvashatunk tőlük.



Lesifotósok is ide küldik be forgatási fotóikat

A film vélhetően pocsék lesz, de az első poszter az AICN-en látható



Valaki nagyon elfáradt a Transformers film forgatása közben...

A High Definition árnyoldalai

Nagyban játszani 02.

írta · Monoboy

Alapjában véve optimista vagyok, de ez a formátumháború a Blu-ray és a HD-DVD között a legnevetségesebb dolgok egyike, amit valaha is láttam... Bár próbálom megérteni a kényszeres modernizálási hisztériát, összegyűjtöttem tíz okot arra, hogy miért is döcög a HD-szekér. Minden kommentár nélkül alább olvashatók a lehetséges indokok, amik megmagyarázzák, hogy sokak szerint miért nem lesz sem a HD-DVD, sem a Blu-ray Disc formátumból soha domináns szabvány a digitális médiapiacon.

1. TÚL SOK HALOGATÁS

A HD-DVD 720p/1080i minőségétől nem szaladtak össze az emberek, meglepően közömbösen fogadták a híreket, és a folyamatos csúszásokat is. Nem beszélve a hozzátartozó interface-ről, ami ugye messze nem mondható korszakalkotónak. A Toshiba által először megjelentetett szabványos lejátszó pedig elég finynyásnak bizonyult, és nem támogatta az igazi HD-t 1080p-vel (annak ellenére, hogy a szoftvere tudná). Ha ehhez még hozzászámítjuk a HDMI 1.3, módosított szabvány sokat késett megjelenését...

2. A BIZONYTALANSÁG ELRIASZTJA A VÁSÁRLÓKAT

A Sony Playstation, a Microsoft Xbox és a Nintendo GameCube egymás mellett tud létezni a piacon. Mindenki elégedettnek tűnik azzal a szelet tortával, amit kiszakít magának a nagy egészből – de persze azért igyekeznek, hogy lecsípjenek valamennyit a másikéból. Az egymással párhuzamosan létezni tudó cégek anyagi sikerére a magyarázat a profi, jól megszerkesztett szoftverekben rejlik. Hiszen mindenki azért veszi meg magát a hardvert, hogy játszhasson az azon futó játékokkal.

A high definition DVD-formátumok esetében teljesen más a szitu, mivel gyakorlatilag ugyanarról a forrásanyagról van szó, két különféle csomagolásban, így itt nem beszélhetünk valós választási lehetőségről. Az ezek mögött álló két tábor túl kapzsi ahhoz, hogy egyesített erővel feszítsenek be a piacra, ahhoz viszont kevés az újítás, hogy két teljesen független formátumot egymás mellett sikeresen üzemeltessenek. Ez a formátumháború ugyanis sokak hitével ellentétben nem verseny, hanem inkább egymásnak állított akadályok és kellemetlenségek halmaza, amely lassítja a két szabvány piaci bevezetését.

3. AZ ÚJDONSÁG EREJE?

Annak idején, amikor 1982-ben a CD lemezek először megjelentek a piacon, hatalmas változást jelentettek a zenehallgatási stílusban és a zenéhez való hozzáállásban is. Nem csak arról volt szó ugyanis, hogy egy alacsony jel-zaj szintű digitális médium váltotta le a hagyományos LP lemezeket, hanem közvetlen elérhetőséget biztosított a zeneszámokhoz egyetlen gombnyomással. Nem kellett megfordítani a lemezt és nem kellett a kényes hangszedőre vigyázni. Az embereket nem a technológiai bukfencek vették le a lábukról, hanem az új szabvány által nyújtott kényelem. Aztán 1997-ben megjelent az első DVD-lejátszó és újra csak a kényelem és a használhatóság győzött, nem a technológia. A VHS kazettákkal ellentétben a DVD kisebb volt fizikailag is, jelentősen könnyebb navigációt biztosított és nem kellett minőségromlással számítani, mint az analóg tárolásánál.

Az új high-definition formátumok hordozói a felületes szemlélő számára ugyanúgy festenek, mint az elődjük, ami egy kicsit meg is zavarja a vásárlókat, mivel ránézésre nincs semmi kézzelfogható, egetrengető különbség. Így természetes, hogy a legtöbbjükben felmerül a kérdés, hogy érdemes-e a bevált és megszeretett készülékeik cseréje árán is követni a modernizálást. Kérdés, hogy a HD formátumok által kínált újabb technológia és nagyobb tárolókapacitás elegendő-e ahhoz, hogy a felhasználók kidobják a „régi" berendezéseiket és megszabaduljanak a felhalmozott lemezgyűjteményeiktől – csak azért, hogy még egyszer összegyűjtsék egy újabb (ki tudja meddig tündöklő) formátumban.

4. A STÚDIÓK KONZERVATÍVAK ÉS MOTIVÁLATLANOK

Ne felejtsük el, hogy a stúdiók jelenleg a bevételeik jelentős részét az uralkodó CD és DVD lemezek eladásából nyerik. Ezek ugye már-már elavultnak számítanak, de azért jól hoznak a konyhára. A hagyományos stúdiók csak nagyon óvatosan merik kihasználni a piac önmodernizálása által adódó lehetőségeket. Remek példa erre, hogy jelenleg egy számítógépes cég (az Apple) futtatja a legsikeresebb online zeneáruházat. A stúdiók tehát láthatóan nem igyekeznek annyira, hogy felugráljanak a high definition szekerére. Ha a filmstúdiók végre elhatároznák, hogy HD DVD vagy a Blu-ray (esetleg mindkettő?) lesz a domináns formátum a piacon, az áttöréshez el kellene árasztaniuk a piacot az új formátumokban megjelenő tartalommal. Ez hatalmas összegek befektetését igényli, és valószínűleg a kiadók sem bíznak HD és a Blu-ray lemezek magasabb szintű adatvédelmében annyira, hogy ekkora rizikót vállaljanak. Elvégre láttuk már egy-két feltörhetetlennek hitt védelem csúfos bukását...

5. PLAYSTATION3 ÉS XBOX360

A nagy HTPC piac mögött olyan óriások állnak, mint a Microsoft, a Dell vagy a HP. Ezek a gyártók is igen nehezen tudnak átjutni a termékeikkel gyerekszobákból és az íróasztaloktól a nappaliba, ahol a házimozik pöffeszkednek. Hosszú ideje halljuk, hogy a Playstation3 majd ad egy nagy lökést a piacnak azzal, hogy a Blu-ray Disc kompatibilis játékok, és készülékek millióival teríti be a piacot. Ez bizonyára így is lesz, de azt most még senki sem tudja, hogy a PS3 képes lesz-e a házimozi rendszerek „részévé" válni. Hasonló kérdések merülnek fel az Xbox360-nal kapcsolatban is, melyhez külső egység formájában kell megvásárolni a HD-DVD meghajtót, ha valaki a high definition irányába akar lépni.

6. LÁTTUNK MÁR ILYET

Évek óta lehet hallani az ördögi MP3 formátumról és az illegális letöltéséről, amelyek tönkreteszik a zene- és filmipart. A RIAA és a zeneipar rendelkezik olyan formátummal, amelyik meggátolja az illegális másolást, ez pedig az SACD. (Versenytársa, a DVD-Audio védelme már a hackerek áldozatává vált.) Mindkét formátum jelentősen magasabb technológiai színvonalat képvisel mint a CD, nem beszélve arról, hogy multimédiás anyagok tárolására is alkalmas. Mégis mindkét szabvány csúnyán elbukott. Hogy miért? Mert a technológia önmagában nem elegendő, hogy a konkrét készülékeket bevigye a fogyasztók otthonába.

A gond itt is a formátumháború volt, amely teljesen elbizonytalanította az embereket. Nem volt egy kiválasztott, elsődlegesnek mondott szabvány, amelyet a másik fölé emelve sikeresen bevezettek volna a piacra. Maradt a bizonytalanság, ami az újdonság okozta kezdeti lelkesedés lecsengése után meg is ölte az érdeklődést.

7. A MEGGYŐZŐ ERŐ HIÁNYA

A legtöbben azért vásárolnak HDTV-t mert egyrészt szélesvásznú, másrészt így jobb minőségben tudják megnézni a DVD-filmjeiket, mint bármikor ezelőtt. Amikor az egyszeri felhasználó hazaviszi az új high-definition 720p készüléket, a különbség a régi CRT TV és az új modell között igencsak szembetűnő – legalábbis DVD-filmek esetében. A legtöbb vásárlót pedig még csak most lepi meg a HDTV-láz és még „el vannak ájulva" tőle. A különbség a hagyományos TV-k és a HDTV-k között sokkal jobban érzékelhető, mint a 480p DVD és a 1080i HD között. Ez ismét csak nem kedvez az új formátumot használó készülékek és lemezek terjedésének.

8. ÓVATOSSÁG

Az igazi házimozizáshoz, és hifizéshez – lássuk be – nem kevés pénz kell, sőt... Így az ember kétszer is meggondolja, hogy lecseréli-e az alig pár éve vett, akkor modernnek és elnyűhetetlennek hitt rendszerét, nem beszélve a felduzzasztott lemezgyűjteményről. Főleg olyan felhasználókra áll ez, akik esetleg megégették már magukat a lézerlemezekkel, a Mini Disc-kel, a DAT kazettákkal az SACD-vel vagy a DVD-Audioval. Ugyanez fog történni a nem HDCP-kompatibilis HDTV-k tulajaival is...

Így azok a fanatikusak is sokkal óvatosabbak lettek mára a sok szabványháború miatt, akik anyagilag megengedhetik maguknak, hogy kövessék az újabbnál újabb trendeket

9. A SZKEPTIKUS MÉDIA SEM SEGÍT

Belátjuk, hogy mi is részei vagyunk a problémának. Bár őszinte meggyőződésből tesszük, hogy megóvjuk a vásárlót egy újabb ballépéstől, és felesleges pénzkidobástól. Követve a külföldi szaksajtót is, a cikkírók érezhetően óvatosabbak a HD-DVD és Blu-ray szabványháborúval kapcsolatban, és közel sem pazarolnak annyi mondatot rá, mint ahogyan azt tették a DVD-Audio és az SACD esetében. Sok vásárló arcán, akik beleestek az SACD csapdába, már csak attól előjön az idegrángás, ha megemlítjük azt, hogy szabványháború...

10. A VERSENYTÁRSAK

A Verizon, az AOL, a Time Warner és sokan mások már megkezdték a HD szabványos adások sugárzását a fogyasztói igények kielégítése végett, azonban még most is kiderülhet, hogy a high definition szabványok nem megfelelőek a szolgáltatásorientált piacon. Az Apple által is támogatott videó-letöltések például sokkal jobban megfelelnek annak a rétegnek, amely a mennyiségben, és nem a minőségben gondolkodik. Ők nem kimondottan az igénytelenségük miatt nem érdeklődnek az új szabványok iránt, hanem mondjuk azért, mert elsősorban hordozható videólejátszót használnak, ahol a high definition formátumnak amúgy sincs sok értelme. No és még ugye nem beszéltünk azokról a már beharangozott új szabványokról, amelyek nevető harmadikként pillanatok alatt átvehetik a vezető szerepet az egész piacon...

MEGNYÍLT MÁSODIK ÜZLETÜNK!!!

1036 Budapest, Kolosy tér
Lajos utca 47./A
(a 6-os, 60-as, 86-os buszok megállójában)
TEL: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9-19
Szo: 10-16

MagiComp®

www.magicomp.hu - info@magicomp.hu

1054 Budapest,
Bajcsy-Zsiliszky út 6
(Báthory u. sarok, trolimegálló)
TEL: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20
Szo: 10-16

CD-DVD POLÍROZÁS

Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!

5 perc alatt kész!

990 FT

CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	17.400
Athlon64 3500+ (S.939) OEM	19.998
Athlon64 3500+ (S.AM2) BOX	19.990
Celeron-D (S.775) 2.5GHz BOX	11.490
Celeron-D (S.775) 2.8GHz BOX	13.800
Intel P4 (S.775) 2.8GHz BOX 2x1MB	30.660
Intel P4 (S.775) 3.4GHz BOX 2x2MB	47.988
Intel P4 Core 2 Duo 1.86GHz BOX	50.280

Videokártyák	bruttó
ATi 9250 Captiva 128MB	8.490
ATi X1600Pro GeCube 512MB	33.000
ATi X1600Pro Asus 512MB	27.990
GF 6600GT 128MB GigaByte	27.840
GF 6600GT 256MB Asus	35.400
GF 7600GS 256MB Asus	33.000
GF 7600GS AGP 256MB MSI	40.800

TV-Tuner kártyák	bruttó
ADS Instant TV USB 2.0	15.720
Leadtek Tv2000 Expert	11.280

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.960/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.980/3.360

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB: Kingston 3év	13.998
DDR400 512MB: Samsung 2év	13.188
DDR2-677 512MB Samsung	10.560
DDR2-677 1024MB Samsung	19.800
PenDrive: 512MB/1G/2G	2.994/5.220/9.990
SD Avixe 1G/2G	5.998/11.988
CF 1G/2G	7.500/14.988

3 év gar.

Merevlemezek	bruttó
Sam.(8M) 160/250/300	14.880/18.750/23.520
Maxtor (16M) 250/300	18.990/23.880
Sam.(SA2) 160/250/300	14.940/18.990/23.880
Maxtor (SA2) 250/300	19.188/23.880
Sams. (2.5") 80 8M 5400rpm	21.360
Sams. (2.5") 120 8M 5400rpm	29.400

Monitorok	bruttó
19" TFT Acer 1916Ws 5ms	56.040
19" TFT LG L1919S-SF 8ms	59.988

Apple Macintosh	bruttó
Mac Mini 1,5GHz Intel Core Solo	172.800
Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	232.800
iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	359.400
iPod nano 1GB / 2GB	44.400/61.800
iPod 30GB / 60GB	97.800/129.900

Alaplapok	bruttó
ASUS A8N SLI-SE/SLI Prem.	21.498/33.30
ASUS A8N5X/A8V-VM	18.180/13.92
ASUS P5P800-VM/P5LD2-SE	13.200/23.98
ASUS P5WD2-E Premium	43.20
ASRock: K8UpNF3 / A8XM	10.650/11.40
Gigabyte (2év): 8N-SLI	20.59
Gigabyte (2év):K8U-939/K8NS	11.100/11.85
GigaByte (2év) K8NF9RH	21.00
GigaByte (2év) M55plus-S3G	22.50

Optikai meghajtók	bruttó
LG H10N fehér/fekete	8.190/8.58
LG H20L fehér / fekete	9.000/9.36
NEC 4571 fehér/fekete	9.300/9.30
Pioneer 111D fehér/fekete	9.120/9.36

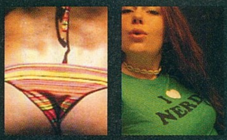
Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.58
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.79
HP 6656/ 6657 komp.	3.450/4.95
HP 6658 photo	5.28
HP C8727 komp./ 8728 komp.	3.600/3.99
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.98

További részletek online árlistánkon... Az ár változtatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt

írta · Hancu

Az iwiw a magyar internet legnagyobb sikertörténete. Akár onnan nézzük, hogy az oldal túl van az egymillió regisztrált felhasználón (az országban minden tizedik – Budapesten minden ötödik! – ember fenn van az iwiw-en, beleértve a csecsemőket és az aggastyánokat is); akár onnan, hogy pár hónapja a T-Online egymilliárd forintért (!) vette meg az iwiw-et; akár onnan, hogy szinte hetente születik új magyar közösségépítő oldal, ami az iwiw sikerét próbálja utánozni, ugyanoda lyukadunk ki: ez az iwiw bizony tud valamit. (Ha mást nem, hát azt, hogy jó időben másolta le az amerikai Friendster.com-ot...)

Az iwiw ma nagy divat, „iwiw-ezni" trendi – éppen ezért gondoltuk úgy, hogy leteszteljük az iwiw-felhasználókat, és kiderítjük, vajon mire és hogyan használják az oldalt; vajon tényleg az ismerősök megtalálása a lényeg, vagy már rég túllépett ezen a közösség...



Chrissy 18
FOGLALKOZÁS: Egyetemista
HOBBI: Buli
LAKHELY: Budapest

ISMERLEK, TEHÁT VAGYOK

Kísérletünk lényege az volt, hogy létrehozunk két fiktív személyt, kitöltjük a bemutatkozó oldalaikat, fotókat töltünk fel róluk (ezúton is elnézést kérünk a flickr.com felhasználóitól, akiktől kölcsönvettük a fényképeket), majd véletlenszerűen ismerősnek jelölünk velük 100-100 felhasználót (annyit azért besegítettünk a véletlennek, hogy nagyjából kétharmad-egyharmad arányban az ellenkező neműeket részesítettük előnyben), és három napig várunk. Vajon mi fog történni? Lesz, aki szemrebbenés nélkül visszaigazolja, hogy ismer, csak hogy eggyel növekedjen az ismerősei száma (ezt az értéket az iwiw-en sokan egyfajta trendiség-méterként értelmezik), lesz aki az igazságnak megfelelően könyörtelenül a „nem ismerem" gombra kattint, és lesz aki középutas megoldásként levélben megkérdi, ugyan kik vagyunk és honnan ismerjük. (Plusz a gyakorlatban bejött egy negyedik megoldás is: aki először megerősíti, hogy ismer, csak aztán kérdez rá, hogy kik is vagyunk). A háromnapos türelmi idő letelte után aztán lelepleztük magunkat a kísérleti alanyok előtt, és behúzott nyakkal vártuk, vajon feldühítettük vagy megnevettettük őket az átveréssel.

CHRISSY KALANDJAI

Chrissy 18 éves, roppant dekoratív, vidám, és kicsit naiv lány; az a fajta, aki minden mondatában legalább két smiley-t használ. Budapesti, most kezdi az egyete-

A NAGY iWiW teszt!

Chrissy ismerősnek jelölt!

POWER Johni 22
FOGLALKOZAS: Gmbh
HOBBI: Buli+Beach+Kondi+Kempo
LAKHELY: Berlin

Státusz	Feladó	Téma
✉	[SYSTEM]	Mihály ismerősnek jelölt
✉	[SYSTEM]	Péter ismerősnek jelölt
✉	[SYSTEM]	Guru ismerősnek jelölt
✉	[SYSTEM]	László ismerősnek jelölt
✉	[SYSTEM]	Béla ismerősnek jelölt
✉	[SYSTEM]	Krisztina ismerősnek jelölt
✉	[SYSTEM]	Orsolya ismerősnek jelölt

met, de az életét leginkább a bulizás tölti ki. Igazi belevaló jó csaj – egyetlen apró hibája, hogy a valóságban nem létezik. Azt ugyan sejtettük, hogy a bemutatkozó szövege és – főleg! – a fürdőruhás fotói fel fogják kelteni a figyelmet a véletlenszerűen bejelölt „ismerősök" köreiben, ilyen elsöprő érdeklődésre azonban nem számítottunk. Mire végeztünk a száz ember bejelölésével, máris tíz visszaigazolt ismerősünk volt, másnap reggelre harminc, a háromnapos próbaidő lejártával pedig 62-en (!) gondolták úgy a százból, hogy ők bizony ismerik a mi fiktív Chrissy-nket. Mindössze 10-en akadtak, akik visszautasították az ismerősnek jelölést, a maradék 28 pedig várakozó álláspontra helyezkedett, és „visszaigazolatlan kapcsolatnak" tartotta szegény lányt. A három nap alatt Chrissy 76 levelet kapott, ezek nagy része udvariasan (néha egy-egy kis bókkal a külsőnkre) érdeklődött, hogy honnan is ismerjük egymást; kb. 20 pedig rögtön indítványozta, hogy adjuk meg neki az MSN-illetve telefonszámunkat, vagy találkozzunk személyesen, hogy „felfrissítsük az ismeretséget". (Bár a lelkünk mélyén lakó kisördög javasolta, hogy a leglelkesebb versenyzőkkel beszéljünk meg randit ugyanarra a helyszínre és időpontra, erről a tervről rövid úton letettünk.) Meglepő volt, hogy mennyire türelmetlenek az emberek: többen akadtak, akik naponta küldtek új levelet, sürgetve a választ; sőt akadt egy figura, aki egy nap alatt négy, egyre ingerültebb hangú üzenettel lepett meg. Ő egyébként a fotóin ijesztő méretű izmokat viselt; kicsit tartottunk is tőle, hogy ha leleplezzük magunkat, megjelenik a szerkesztőségben pár nagy kaliberű pofonnal. Ki is dolgoztunk egy vészforgatókönyvet: mindannyian határozottan Gabenre mutatunk, őt pedig egy „A fickó azt mondta, hogy ronda a címlap!" mondattal doppingoljuk fel a küzdelemre.

Kakukktojások

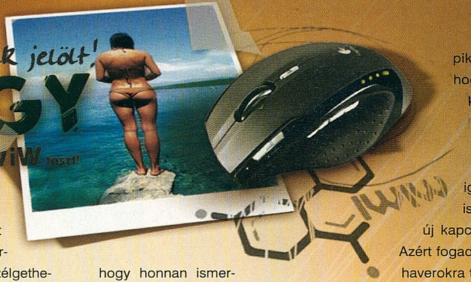
Ha az ember kétszáz felhasználót próbál véletlenszerűen kivenni az egymillióból, bizony megeshet, hogy a vadidegenek közé személyes ismerős, esetleg közismert ember is bekerül. Esetünkben mindkét variáció megtörtént; így különösen kíváncsian vártuk, hogy reagál az ismeretlen ismerős megkeresésére drága cikkírónk Greg5, illetve az egykori valóságshow-szereplő (a konkrét név nem is lényeges: az a fajta, akinek „VV" a vezetékneve, és a mai napig abból él, hogy anno pár hónapig hülyét csinált magából pármillió néző előtt, és ezért néha ír róla egy-egy kis színest a bulvársajtó).

Nos, mindkét alanyunk úgy reagált, ahogy vártuk tőlük: Greg5 nem igazolta vissza a bejelölésünket, de udvariasan visszakérdezett, hogy kik vagyunk és honnan ismerjük; a rég lejárt szavatosságú „sztár" viszont kérdés nélkül felvett (jó eséllyel hasonlóan közeli) ismerősei népes táborába...

POWERJOHNI KALANDJAI

Második teremtményünket a kontraszt jegyében hoztuk létre: a kedves, szimpatikus lány mellé egy igazi ordas bunkó pasit alkottunk, hogy lássuk, ez mennyire veszi el az emberek kedvét attól, hogy visszaigazolják a kapcsolatot. Johni (akit nem zavar, hogy ezt a nevet helyesen „Johnny"-nak kellene írni) 24 éves, miskolci, „németbe dolgozik" egy Gmbh nevű cégnél, „hazajár csajozni meg pörögni", érdeklődési köre „buli + beach + kondi + kempo", a fotóin pedig hol a tetkóit, hol az aranyláncait, hol az autóját (egy lerobbant Mercedest) mutogatja. Egyszóval ritka ellenszenves fazon, akinél a faragatlanság jó adag arroganciával párosul. Ahogy vártuk, hősünk nem mozgatta meg annyira a véletlenszerűen bejelölt „ismerősök" fantáziáját, mint Chrissy, sőt egy ideig úgy tűnt, szegény Johni iwiw-es barátok nélkül marad. Az első „ellenőrzési pontnál" (hat órával a 100 bejelölés után) aztán kiderült, hogy ha lassan is, de gyűlnek azért az ismerősök (15 visszaigazolás), míg a harmadik nap végére az egyenleg a következőképpen alakult: 35 ismerős, 24 visszautasítás, és 41 „parkolópálya". A postaládánkban 34 üzenet gyűlt össze, a többségük hűvös hangvételű érdeklődés, hogy kik vagyunk, és honnan ismerjük; de olyan is volt, aki némi közeledést mutatott (sőt, 2-3 egyenesen ki-

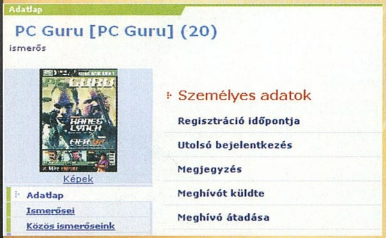
Chrissy ismerősnek jelölt! A NAGY iwiw teszt!



jelentette hogy tetszenek a fényképeink és jó pasik vagyunk). A legmegdöbbentőbb az a 14 éves fiú volt, aki két perccel a bejelölésünk után üzent: azt írta, nem ismer minket, de attól még beszélgethetünk, és „lécci lécci” írjunk vissza. Itt egy pillanatra felmerült bennünk, hogy talán van valami valóságalapja azoknak a drámai hangú tanulmányoknak, amik az iwiw-hez hasonló közösségépítő oldalakat (főleg az amerikai Myspace-t, a maga 106 millió felhasználójával) a pedofilok és egyéb „szexuális predátorok” kedvenc vadászterületeként jellemzik.

FÉLÉNK VAGYOK, DE HÓDÍTANI AKAROK

Két teremtményünk 62, illetve 35 százalékos hatékonysággal szerzett ismerősöket vakon lövöldözve az iwiw-felhasználók dzsungelében, az online közösségnek ezek szerint csaknem a felét (pontosan 48,5%-át) egyáltalán nem érdekli hogy egy őt bejelölő embert valóban ismer-e, látatlanban visszaigazolja a kapcsolatot. Az ismerőseink, beérkező üzeneteink elsöprő többsége az első-második napon született, a harmadikon már szinte teljes csend honolt Chrissy és Johni háza táján – a felhasználók túlnyomó része tehát napi rendszerességgel jár az iwiw-re.



Bár előzetesen azt hittük, felkészültünk a legrosszabbra a beérkező leveleinket illetően, meghökkentő volt az a helyesírási-stilisztikai igénytelenség, ami az iwiw-postafiókjainkat elöntötte. Rendben van, hogy egy ilyen ismerkedő levél nem doktori disszertáció, vagy irodalmi pályázatra beküldött mű, de az olyan levelek, mint (betű szerinti idézetek következnek!) „Szia neharagudj de nem nagyonjutc az eszembe valemit magadról de honnan is ismerhetjük egymást?szia”, vagy „sziiiia!!!!!!!gyönyörű lány vagy nagyon!!!!hihetetlenül szép vagy!!!ilyen szép angyalt még nem láttam!!! msned van??mert ha szeretnél beszélhetünk???puszi”, esetleg „valolyában nem nagyon emlékszem, hogy honnan ismerjük egymást, de szivesen megismernélek.”, elég lehangoló képet festenek az íróikról. Tanultunk remek szleng-kifejezéseket is („nehari” = ne haragudj, „ismi” = ismerős, vagy megismerni); illetve megtudtuk, hogy vadidegen lányokat célravezető a „cica”, illetve a „szépségem” megszólítással illetni.

Fogtunk aztán egyéb csodabogarakat is: volt, aki egy verssel próbálta meghódítani Chrissyt (afelől mondjuk nincs kétségünk, hogy ugyanezzel a verssel próbálkozik az összes többi iwiw-es csajnál is), és akadt, aki kérés nélkül másfél oldalas levélben mesélt magáról Johni bejelölésére válaszolva. A legmeglepőbb talán az volt, hogy kiderült: nem mi vagyunk az egyetlenek, akik vadidegeneket jelölgetnek be: Johnit egy,

PC GURU az iwiw-en

Ha már így belejöttünk a fiktív iwiw-felhasználók generálásába, létrehoztunk egy harmadikat is, „aki” ugyan szintén nem valós személy, ellenben nem átverés, mint Chrissy és Johni: aki kedveli és olvassa a PC Gurut, mostantól ismerősének jelölheti a magazint az iwiw-en is. Ígérjük, mindenkit visszaigazolunk!

Chrissyt négy ismeretlen figura találta meg és jelölte ismerősének három nap alatt.

LEHULL A LEPEL

Ahogy az várható is volt, önleleplezésünk elég vegyes reakciókat váltott ki újsütetű „ismerőseink” körében. Sokan egyszerűen nem is reagáltak a levélre, amiben bevallottuk a turpisságot, és érdekes módon az ismerős-listáról is csak elenyésző számú ember (5 Johni, 9 Chrissy esetében) törölte a kapcsolatot. Ennyire fontos lenne az a plusz egy ember az „ismerősök száma” rovatban az adatlapon, hogy ha egyszer megszereztük, nem eresztjük akkor sem, ha már duplán nyilvánvaló, hogy nem ismerjük az illetőt (sőt: az illető nem is létezik...)? A visszaigazolók általában arra hivatkoztak, hogy sok embert ismernek a munkájuk kapcsán, bulikból, esetleg régi iskolájuk, munkahelyük révén, akinek a neve-fényképe esetleg nem mond semmit, és „a biztonság kedvéért” bejelölték ismerősnek (a tipikus magyarázat: „Arra gondoltam, hogy esetleg egy hétvégi szórakozás alkalmával találkozhattam vele, amikor is nem kizárt, hogy illuminált állapotban voltam.”). Volt olyan is, aki vállalta, hogy nem ismer, de visszaigazolt, mert „Az iwiw nem csak régi ismerősök megkeresésére jó, hanem új kapcsolatok, haverok megismerésére is. Azért fogadtam el a bejelölést mert mindig jó új haverokra találni, hiszen az a jó, minél több haverod van; jobb mintha egy se lenne...”. A másik tábort, a nem-visszaigazolókét is sokan képviselték, például úgy indokolva a döntésüket hogy, „Én kimondottan csak az ismerőseimet szeretném összegyűjteni és nem a „rajongóimat”... Van pár barátnőm, aki büszkén meséli hogy XY bejelölte, pedig nem is ismerik egymást, csak ismerkedni akarnak. Szerintem ez a lap nem társkeresőnek indult... vagy tévedek? Meg persze vannak, akik azon versengenek, hogy kinek van több „ismerőse”. Én megpróbálom arra használni a lapot, amire kitalálták, még ha már szinte nem is erről szól ez az egész...”.

Néhány igazi vadhajtásba is sikerült belefutnunk: voltak, akik egyszerűen nem hitték el, hogy egy nem létező személlyel próbáltak ismerkedni, és lerázó szövegnek vélték az egész önleleplezést – illetve voltak olyanok is, akik ügyvéddel, vagy konkrét fizikai erőszakkal („ha megtalállak, meghalsz”) fenyegetőztek.

A TANULSÁG?

Az iwiw eredeti funkciója mellett úgy tűnik, megjelent még kettő: az egyik egy végtelenül értelmetlen versengés, vagy inkább magamutogatás az ismerősök számával (hogy ezeknek nem kis része önbecsapás, láthatólag senkit nem zavar), illetve az online ismerkedés, csajozás-pasizás. Hogy az utóbbi kettőnek az elterjedése mennyire lehetetleníti el az előbbit, illetve mennyire alakul át ismerkedős (esetleg beépített blogokkal feldobva, ahogy az mostanában divat az ilyen közösségépítő oldalaknál) oldallá az iwiw, egyelőre a jövő zenéje. Mindenesetre, ha a T-Online egyszer kiadott egy zsák pénzt az oldalért, biztosan olyan irányba fogja azt továbbfejleszteni, amerre a nagyobb látogatottságot (és az ezzel összefüggő nagyobb reklámbevételt) látja. Ha az iwiw átalakul társkeresővé, legalább lesz értelme a tucatszám létrejövő klónoknak...

A „teszt” során szinte félelmetes volt látni, mennyire jól működnek a sztereotípiák: egy idő után szinte teljes biztonsággal meg tudtuk jósolni csupán a fényképek és a bemutatkozó oldal alapján, hogy hogyan fog az „áldozat” reagálni a bejelölésünkre: visszaigazol-e, ír-e levelet, abban távolságtartó lesz-e, vagy közvetlen, és így tovább. Ezek után ne legyenek az embernek előítéletei...

ALMÁSSY TÉR

www.almassy.hu

ALMÁSSY TÉRI SZABADIDŐKÖZPONT 1077 BUDAPEST, ALMÁSSY TÉR 6. TEL.: 06/1-352-1572

SZÜRETI 2006.10.07.

EXIT MAGAZIN INGYENES PROGRAMAJÁNLÓ

VESZEDELEM

A HÁZIBULI FOLYTATÓDIK

21:30-22:10 → **Anselmo Crew**

22:30-23:30 → **hiperkarma**

23:50-00:50 → **Bëlga**

01:10-02:30 → **The Carbonfools**

+KÁVÉZÓ EGÉSZ ESTE DJ-VEL | KAPUNYITÁS: 19:30

JEGYÁRAK:

elővételben 1800 Ft, a helyszínen 2200 Ft

ÍZELÍTŐ: UNICUM: 380,- | BECHEROVKA: 380,- | KORSÓ SÖR: 360,-

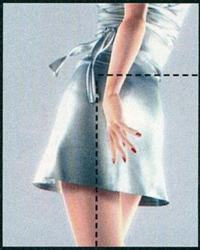
SZEKSZÁRDI BOR: 130,-/1dl | WHISKY: 550,- | TEQUILA: 550,-

A helyszínen már megjelenés előtt kapható a BITURBO dupla válogatáslemez!

Megjelenés: 2006. október. 16.

Sony psp

Ebben a hónapban ezúttal két olyan PSP-s játékról számolunk be nektek. A Ridge Racer második része – a már-már legendává vált elődhöz hasonlóan – félelmetes sebességélményt nyújt, maximumra tornázva a játékosok adrenalinszintjét. Az Ultimate Ghost'n Goblins készítői az egykori klasszikus, a Ghost Goblins hagyományaira építkezve újították fel Arthur király kalandjait. Aki vállalkozik a küldetések teljesítésére, ne számítson sétagaloppra...



írta · Sasa, GregS

Ridge Racer 2

Fejlesztő: Namco Bandai
Kiadó: Namco Bandai
Hálózati játéklehetőség: 4 játékos
Értékelés: ■■■■■■■■■■

Sose felejtem el, amikor a PSP japán premierje után pár nappal Infidellel néhány óra erejéig szert tettünk egy PSP-re, amihez a japán nyelvű Hot Shots Golf mellett a namcós Ridge Racert kaptuk kézhez. Akkor éppen DS-lázban égtünk, és el sem tudtuk képzelni, hogy bármilyen kézikonzol képes lesz a dupla és érintőképernyős DS mellől kirobbantani bennünket. Tévednünk kellett! A PSP hatalmas képernyőjén megjelenő csodás minőségű Ridge Racer intró megtekintése után megtett első eszeveszett száguldást követően elvesztünk, és tudtuk, hogy ha törik, ha szakad, mi is szerzünk egyet a Sony akkor debütált kézikonzoljából.

AMI MŰKÖDIK, AZON NE VÁLTOZTASS!

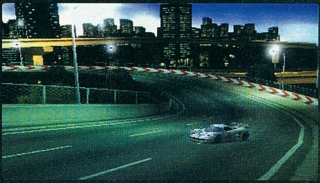
A Ridge Racer-sorozat sosem összetett autós játékokkal próbálta lenyűgözni kipróbálóit. Az első rész megjelenése óta semmi másról nem szólt az egész, mint az eszeveszett száguldásról, a dögös kocsikról, a farolásról és mostanság a csúsztatások után szerzett nitróról, amit begyújtva elképesztő sebességre tehetünk szert. Az el-

ső PSP-s Ridge Racer után betéve a másodikat első ránézésre semmi újdonsággal sem találkozunk. A grafika talán egy leheletnyivel szebb lett, és néhány verseny lezúzása után ismerősnek tűnő pályákkal találkozunk. Valahogy úgy éreztük, hogy ezen a nyomvonalon szakítottunk már, hogy ezeket a kanyarokat már bevettük valamikor. Az első PSP-s részből átemelt pályákat természetesen azonnal felismerjük, és csak a többi kelt bennünk ismerős érzéseket. Egy-két óra játék után aztán rájövünk, hogy a Ridge Racer 2 tulajdonképpen egy RR-gyűjtemény, amiben a történelmének legnagyszerűbb pályáit gyűjtötték csokorba a fejlesztők, akik a régebbi részek helyszínei mellett legújabb, Xbox 360-ra megjelent játék legjobban sikerült szakaszait is átemelték. A Ridge Racer 2 így nem lett több mint egy jócskán kibővített folytatás, ami kizárólag több versenyt, s így több, változatosabb kihívást kínál.

A lényegi újítások teljes hiánya ellenére a Ridge Racer 2 tökéletesen működik. Az elképesztően designos, mondhatni szexi versenyautók, amikhez fogható hangulatúakkal autós játékban még nem találkoztunk, a zseniális pályák és a driftelés felejthetetlen érzése ugyanis megunhatatlanná teszi a játékot, nem is beszélve a programban található zenékkel, amik ugyancsak telitalálatra sikeredtek.

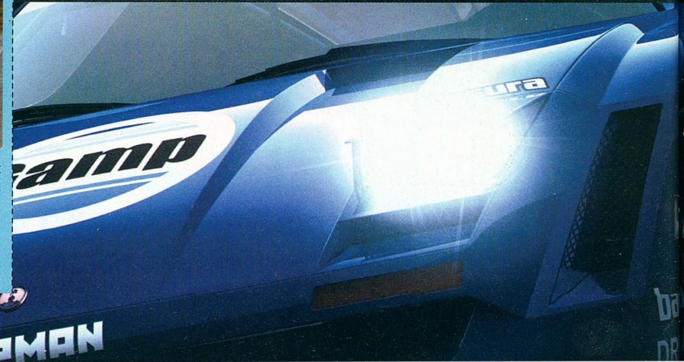
MINDEN A RÉGI

Ezek a hangulati elemek azonban semmit sem érnének, ha maga a versenyzés nem okozna túl nagy örömet. Az RR szériában azonban ezzel sincs semmi baj. Elképesztő framerate mellett száguldhatunk a kocsinkkal, csúsztathatjuk a gé-



pet a kanyarokban, gyűjthetjük a nitrót és vethetjük be aztán a kiélezett szituációkban vagy a hosszabb egyenesekben, ahol játszi könnyűséggel hagyhatjuk magunk mögött ellenfeleinket.

A játékmenettel és az egyjátékos móddal tehát minden rendben, nem úgy, mint a többszereplős opcióval, amiből ismét kimaradt az online játék lehetősége, így kénytelenek leszünk beérni wifis ki-ki meccsekkel, ami ennél a stílusnál, 2006 őszén már valljuk be, vajmi kevés. Mindezen



hiányosságokért azért jócskán kárpótol a tökéletes framerate, a káprázatos képi világ, az egyre nagyobb kihívást igénylő bajnokságok hatalmas száma, no meg a Ridge Racer-hangulat, ami a sorozat debütálása óta egészen egyszerűen felülmúlhatatlan.

KONKLUZIÓ

A Ridge Racer második részét értékelni nem túl egyszerű dolog. Ha jól körülnézünk a piacon, akkor szinte az összes versenyjáték több játékmenetbeli elemet tartalmaz, mint a Namco üdvöskéje, ám ezért mégsem vagyok képes elmarasztalni a Ridge Racert. Igaz, hogy a grafika csak egy hangyányival lett szebb, mint az első része, az is igaz, hogy az új pályák és autók kivételével semmi újdonságot sem tartogat, mégis azt kell mondanom, hogy mindezek ellenére a RR2 a mindenképpen beszerzendő játékok sorába tartozik, ugyanis amit tud, azt nagyon tudja, úgy ahogy egyetlen konkurense sem. A szexi autók, az elképesztő pályadesign, a farolás feledhetetlen érzése, és a tökéletes hangulathoz elengedhetetlen zenék olyan elegyet alkotnak, ami miatt képtelenség nem játszani vele, és ami miatt a játékos képes a játék minden hiányosságát elfeledve 90% feletti értékeléssel ellátni! Ha szeretted az első részt, ha imádod az arcade autóversenyeket, akkor a Ridge Racer kötelező darab... véletlenül se hagyd ki

Ultimate Ghost'n Goblins

Fejlesztő: Capcom
Kiadó: Capcom
Hálózati játéklehetőség: Nincs
Értékelés: ■■■■■■■■■■

Akik már a PlayStation-éra előtt is videojátékok körül ólálkodtak, azok számára biztos nem ismeretlen a Ghost'n Goblins, avagy Ghost'n Ghouls széria. A nyolcvanas évek közepén indult, a kor szellemének megfelelő klasszikus scrollozós platformjáték-sorozat a játéktermekben vetette meg a lábát először, majd a kirobbanó sikernek köszönhetően gyakorlatilag minden akkori géptípusra portolták a Commodore-tól kezdve a Nintendóig. Szerencsére a Capcomnál továbbra is látnak fantáziát a 15-20 éves klasszikusok felújításában és átültetésében (a PS2-es Maximo is egy ilyennek tekinthető), erre pedig egy ilyen típusú programnál valóban a PSP a legalkalmasabb platform.

Arthur lovag tehát ismét visszatér nem túl összetett jellemével, megszépült grafikával és felújított mozgáskultúrával. Az alapok természetesen változatlanok: egy romlott, sötét világban kell bandukolnunk hercegnőnk kiszabadításának irányába. A pályák továbbra is teljesen kétdimenziósak, a Castlenaviához hasonlítható hangulat pedig még mindig a régi: éjjeli temetőkben, elhagyatott, ódon kastélyokban és hasonló helyszíneken végigtrappolva kell végigküzdenünk magunkat a teljesen lineáris és minden szempontból gonosz pályákon. A Ghost'n Goblins sorozat mindig is híres volt legendás nehézségéről, a fejlesztők pedig ebben is hűek maradtak az ősökhöz: bár a három választható fokozat elég jól skálázza a játékot, még a legkönnyebb beállításon se számítsunk sétagaloppra, arról nem is beszélve, hogy legnehezebb fokozaton egyetlen halál után kezdhetjük elölről az egész pályát! Az igen elborult, földöntúli lények – sárkányok, szellemek, démoni kezek – a legváltozatosabb irányokból és legváratlanabb helyekről támadnak rá Arthurra, és szinte a pálya minden pontja halálos veszélyekkel teli. Számos helyen zuhanhatunk bele a lávába, savba, a mozgó pályaelemek végállomása pedig általában valamilyen tüske vagy egyéb egészségre káros objektum. Észnél kell lennünk nagyon, nem árt kiismerni a pályákat (hol vannak a powerupok, a ládák, a rejtett dolgok), no és az sem árt, ha helyén vannak reflexeink.

Arthur mozgása továbbra is kicsit lomha, ugrások közben nem is irányítható, ami némi frusztráltságra adhat okot pár elhalálozás után. Mozgáskultúránk és a felhasználható fegyverek száma természetesen jelentősen tovább bővült a 15 évvel ezelőtti részekhez képest, de semmi olyan elemmel nem találkozunk, amikkel ne futnánk össze majd minden platformjátékban. A tucatnyi dobó- és lőfegyver mellett többfajta erősségű speciális

pajzzsal is védhetjük immár magunkat, melyek közül az egyikkel például repülésre is képesek vagyunk (plusz vannak egyéb tápok is, mint a dupla ugrást adó csizma). A hat pálya kinézete, felépítése kellően változatos, a sűrű harcoknak köszönhetően pedig nem fog feltűnni a továbbra is kissé szegényes mozgáskultúra. Az ellenfelek animálása, kidolgozása nagyon szép, de főleg a gyönyörű hátterek, méretes főellenfelek és a továbbra is nagyon egyedi, misztikus zene adják a játék hangulatát. Normál szinten egy káromkodással teli délután is elég, hogy végigkecmeregjünk a játékon – legalábbis az első öt pályán, mert mire bejárjuk az utolsót is, többször vissza kell térnünk az előzőekre aranyat gyűjtögetni. Ettől eltekintve az UGG tökéletes újrakiadása az eredetinek (tényleg, azt miért nem mellékelték?): gyönyörű, többet tud, és ugyanolyan nehéz!

MOBIL Játékok

írta · LtB

Az e havi mobil játék triumvirátusból talán az Islands: Missile Invasion a legigéretesebb alkotás, új ötletek, jó grafika és változatosság jellemzi a játékot. Szintén élvezetes lett az UFO Predator is, amit elindítva, a gonosz szerepébe bújva, az emberiség ellen fordulhatunk. A mostani felhozatalból a Miami Vice marad a legkevésbé emlékezetes, ez a játék kifejezetten csak a sorozat, illetve a mozifilm legelkötelezettebb rajongóinak ajánlható, s nekik is csak fenntartásokkal...

ISLANDS Missile Invasion

Fejlesztő: Lunagames Értékelés: 8/10

A klasszikus „Torpedó" jellegű játékoknak mára minden platformon szinte megszámlálhatatlan verziója született, nem kivétel ez alól hőn szeretett mobilunk sem. A Lunagames fejlesztői voltak annyira ambiciózusak, hogy a lerágott csontként funkcionáló játékstílushoz nyúltak, egész kellemes eredménnyel.

Hogy ne csak egy átlagos torpedó-klónnak tűnjön az Islands, egy sor merész újítás került bele, ennek eredményeképpen első ránézésre nem is jöttem rá, hogy mivel van dolgom. Egy kellemes sziget képe fogad a játéktérre lépve, ahol épületeket húzhatunk fel – ezek funkcionálnak a hajókként, ám a sziget által adott területünkre korlát nélkül építhetünk, nincs megszabva, hogy hány objektumunk lehet. Az építés köre után jön a csata, ahol a különböző épületeink által nyújtott fegyverekkel tüzelhetünk ellenfelünkre. Ez a rész viszonylag egyértelmű, a silóból rakétákat lövöldözhetünk, a reptérről légicsapást indíthatunk és így tovább. Rendkívül fontosak a fegyverrendszerek mellett a támogató szerepű házikók is, úgy mint az energiaellátásért felelős generátor vagy például a fejlesztő központ, melynek köszönhetően atommal is dobálózhatunk, valamint lehetőség van kémműhold indítására is.

A kinézetre azt hiszem, nem lehet panasz, egy stratégiai játéknak bőségesen megfelelő a viszonylag részletes 2D megjelenítés. A hangoktól már nem voltam elragadtatva, de legalább a szavatosság kárpótolhat, hiszen jó néhány meghódítandó sziget vár, ráadásul Bluetooth-on keresztül akár barátainkkal is megmérkőzhetünk, megunhatatlanná téve ezzel a játékot.

UFO Predator

Fejlesztő: Funmobile Értékelés: 8/10

A viszonylag alacsony fejlesztési költségeknek köszönhetően a mobilra készült játékoknál bizony jóval nagyobb a kísérletező kedv, mint a lényegesen drágább, nagyobb platformokat célzó daraboknál. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy a Funmobile mesteremberei fejéből egy ennyire elborult játékötlet született.

Első látásra egy egyszerű 2D lövöldének tűnik, igazából nem számít újdonságnak, hogy a gonosz szerepében tetszeleghetünk, sőt arra is láttunk már példát, hogy konkrétan az elvetemült idegent alakítottuk, elég csak visszagondolni a nemrégiben megjelent Destroy All Humans!-ra. Az igazi újdonságot az jelenti, hogy a szükségleteknek megfelelő minőségben működő fizikai rendszert építettek a játékba, melynek egyetlen célja, hogy a repülő csészealjból kilógó hosszú láncra függesztett mágnessel felkapott járműveket minél élethűbben hajigálhassuk a civil lakosságra és a minket megfékezni igyekvő földi erőkre. Ha már a hajón lóg az adott autó/kamion, adódik az ötlet, hogy akár remek buzogány is válhatna a függőteherből, természetesen ennek megvalósítása sem maradt ki, a légi célpontok és a földön rohangáló civilek hullámainak elsöprésére elsőrangú.

Az ellenfelek számára nem lehet panaszunk: repülők, helikopterek, óriásrobotok, sőt még Godzilla és Superman is megpróbál az utunkba állni, jó eséllyel vesztükre. A grafika csodásan megrajzolt 2D, ebből sokkal többet nem lehet kihozni, a civilek jajveszékelései is nagy műgonddal vannak megalkotva. Pályákból elég sok van, de sajnos leginkább csak kinézetük eltérő, a felépítésük azonos. A fő hangsúly az agyatlan pusztításon van, így rövidtávra remek móka, de nem várható el, hogy napokra lekössön.

MIAMI VICE MOBILE

Fejlesztő: Player X Értékelés: 6/10

Ifjúkorom egyik meghatározó pontja volt a Miami Vice sorozat, s ezzel valószínűleg nem vagyok egyedül. A filmstúdiók ötlethiányának köszönhetően egyre-másra kerülnek elő a régi, egykor sikeres alkotások feldolgozásai, így Crockett és Tubbs sem kerülhette el a végzetét, ebből adódóan pedig a nagy költségvetésű mozihoz szinte már megszokott módon mobiljáték is társult.

A sorozatot ismerve elég valószínű volt, hogy akciójátékra számíthatunk, és ez a sejtés be is igazolódott. Nem sok beállítási lehetőség adódik, így hamar a sűrűjébe csöppenhetünk. A játéktér megpillantása vegyes érzelmeket kelt, általában egy többé-kevésbé statikus háttér előtt nevetséges mozgással támadó gazfickókat kell leterítenünk a szálkereszt mozgatásával, ám ez meglehetősen nehéz feladatnak bizonyul, mert a célzó alkalmatosság véletlenszerű irányokba megpróbál elvándorolni, mialatt tüzelnénk – feltehetőleg ezzel a nehézséget akarták növelni,

de inkább frusztrálóra sikeredett. Előfordul esetenként, hogy a távcsővel célzás érzetét akarják egy-egy pályán kelteni, ilyenkor az amúgy sem túl nagy kijelzőnek csupán a közepén látunk egy kis kört, minden más fekete, ám végül semmi sem indokolja e pazarlást, hiszen akkora területen kell lövöldöznünk, ami jóformán belefér a célkörbe.

A kinézettel kapcsolatban túl sok jót nem tudok mondani, az ellenfelek animációján kívül a hátterek is igen elnagyoltra sikeredtek, ráadásul a legtöbb esetben teljesen statikusak. A főcím alatt felcsendülő zene hangulatosra sikeredett, ám a lövöldözésre elfogynak e téren is a pozitívumok. El lehet vele tölteni az időt, de nem sok okot látok erre.

Engedje meg, hogy meghívjuk a közép- és kelet-európai broadcast, animációs, játék, interaktív média és design szakmák információs és technológiai bázisául szolgáló **New Media Expo 2006** Kiállításra és Konferenciára.

A New Media Expo a közép és kelet-európai filmes, utómunka, digitális tartalom- és játékfejlesztő, broadcast szakma szoftver és hardver iparának elsőszámú találkozási pontja, mely páratlan programjával, magas szintű szakmai előadásaival, bemutatóival, a fejlesztőkkel történő személyes kommunikáció segítségével mutatja be a jelen és a jövő technológiáit az érintett szakmák számára.

Rendezvényünk küldetése, hogy közelebb hozva a fejlesztőket, viszonteladókat és a felhasználókat, egy újfajta kommunikációt tegyen lehetővé.

A 6. alkalommal megrendezésre kerülő rendezvény, 1500 négyzetméteren exkluzív környezetben, korszerű technológiák segítségével kalauzolja a látogatót.

Idén először önálló teremben jelenik meg a **Mesharray Digitális Média Iskola** (www.mesharray.hu), ahol a látogató megismerkedhet az iskola munkatársaival és haladó gyakorlatokat tekinthet meg az iskola oktatóinak tolmácsolásában.

Kiállítóink: Autodesk (Discreet, Alias), Avid, Imagineer Systems, Mesharray, Maxon, NextLimit, RealViz, Robert McNeel, Studio21, Virtools ...

Bemutatott termékek: 3ds max 9, Autodesk VIZ 2006, BodyPaint 3D 2.5, Cinema 4D R10, Maxwell renderer, Maya 8, MotionBuilder 7.5, Rhino3D 4, Softimage|XSI 5, V-Ray, ZBrush 2.5 ...

A rendezvény időpontja: 2006. október 6 - 7. Péntek, Szombat

Helyszíne: Telekom (Matáv) székház, 1013 Budapest, Krisztina krt. 55.

A kétnapos rendezvényen a részvétel ingyenes, de regisztrációhoz kötött.
További információ és regisztráció: www.newmediaexpo.hu

támogatók

CHIP

PC GURU

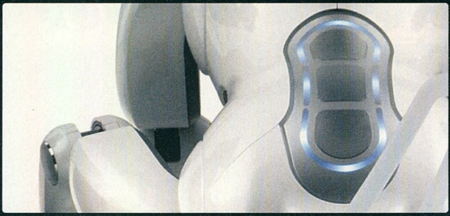
studio21™

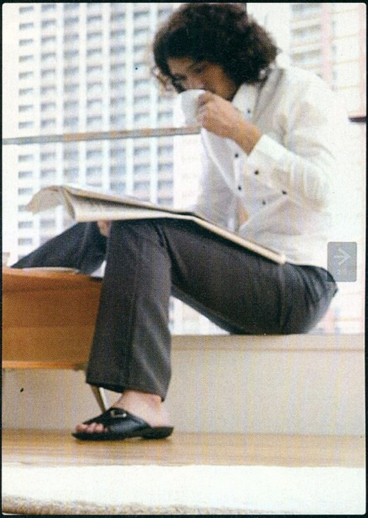
mesh array digital media school

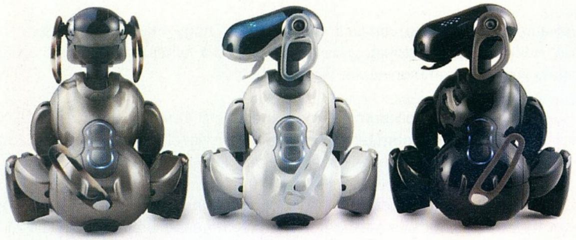
házigazda

Magyar Telekom

Fizetett hirdetés







hag

írta · Joshua

Nagyszerűsége és a 80-as éveket idéző, de esztétikus formatervezése ellenére, azért abban egyetérthetünk hogy van élet a MIURO után is...

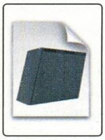
MIURO
Podzilla kétkeréken

Igazán nem szeretnénk iPod-alrovatot futtatni, ennek ellenére szinte minden hónapban előkerül valamilyen, az Apple üdvöskéjéhez kapcsolódó érdekesség. Ezúttal a japán ZMC állt elő egy Podzillához szánt „nélkülözhetetlen" kiegészítővel, amely sokatok kedvencét egy kerekeken gördülő, távirányított, zenét harsogó szörnyeteggé transzformálja. A Miuro névre hallgató „boombox on wheels" (ez a hivatalos definíciója szegénynek) tanítható is, vagyis gazdáit semmi sem akadályozhatja meg abban, hogy szerencsétlen jószágot táncra is befogják. Miuro természetesen vezeték nélküli kapcsolattal is fel van ruházva (így örömteli módon kiküszöböli a „csupasz" iPod egyik legnagyobb hiányosságát), amely segítségével aztán szabadon garázdálkodhat a felhasználó PC-jére telepített iTunes médiakönyvtárában. Nagyszerűsége és megkérdőjelezhetetlen hasznossága ellenére a ZMC kis szörnyszülöttje nem kerül (a japán pénztárcákhoz mérten) túl sokba: átszámítva valamivel 1000 dollár alatt marad a kiskereskedelmi ára.

Ugyancsak a különc szigetországból származó hír az is, hogy Nagoyában októberben megnyitja kapuit a világ első robotboltja, amelynek kínálatában több mint 1000 különféle robot és kiegészítői szerepelnek. Az úttörő robotkufárok természetesen nem feledkeztek meg az „emberszabású" modellekről sem, vagyis a kategóriájában jelenleg talán legfejlettebbnek számító beszélő-sétáló-táncoló Nuovo éppúgy megtalálható lesz a polcokon, mint a legfrissebb, immár focizni is képes Aibo variáns. Sőt a komplexumhoz egy robotmúzeum is tartozik majd, ebben azonban már nem követelheti magának az elsőséget az üzemeltető Robot Mirai Department, mert Japánban és Dél-Koreában már több ilyen intézmény működik.

Roadrunner
Identitástolvaj szuperkomputer

négyszeresen fogja "legyorsulni" a most épülő Roadrunner



Még meglehetősen élénken élnek emlékezetemben azon idők, amikor áhítattal vegyes tisztelettel adóztunk az első, több terraflops összteljesítményt felmutató szuperkomputerek előtt. Compaq ASCI-Q, NEC Earth Simulator, IBM Blue Gene – mára már IT-legendává nemesedett nevek, melyek jó jelzik a nagyteljesítményű műszaki számítástechnika (High Peformance Technical Computing – HPTC) legutóbbi fél évtizedben végbement, rendkívüli gyorsaságú evolúciójának főbb állomásait. Személy szerint már az 1000 milliárd művelet/másodperces teljesítményszintre képes rendszerek létét is nehezen voltam képes megemészteni, most pedig máris kezdhetek barátkozni az újabb nagyságrendi ugrás gondolatával. A Los Alamos-i kutatólaboratórium és az IBM által nemrégiben bejelentett, Roadrunner névre hallgató szuperkomputer (nem tudom, tudják-e a Nagy Kék marketingszakemberei, hogy a keresztelőkor egy „orthodox" metálkiadó nevét bitorolták el – nekik valószínűleg inkább a Kengyelfutó Gyalogkakukk sebessége járhatott a fejükben...) ugyanis elkészültekor állítólag akár 1600 billió műveletre is képes lesz másodpercenként. Ez pedig ugye nem kevesebb, mint 1.6 petaflop! A lehengerlő sebességen túl (ami négyszeresen haladja majd meg a jelenleg listavezető Blue Gene-t) a rendszer másik fő érdekessége, hogy különleges, hibrid design alapján épül fel, ami esetünkben azt jelenti, hogy több ezer szabványos x86-os processzor (konkrétan AMD Opteron) mellett hasonló számú speciális chipet is tartalmazni fog. Ami pedig nem más, mint az IBM-Sony páros által közösen kifejlesztett Cell – de persze nem a PlayStation 3-ba szánt lebutított változat. Említést érdemel az operációs rendszer is, amely a megszokottól eltérően nem valamiféle egzotikus UNIX variáns, hanem mezei Linux, amin ezúttal a nukleáris szimulációkon túl normál kereskedelmi forgalomban kapható alkalmazások is futnak majd. Végezetül mindenképp említést érdemelnek a Roadrunner méretei is: a több ezer összekapcsolt szerver elhelyezéséhez egy nagyjából három kosárlabdapályányi épület szükségeltetik, természetesen az ilyenkor szükséges szigorú klímaszabályozással megtámogatva. Az áramszámlára már gondolni sem merek – még szerencse, hogy azt ifjabb George fizeti a gondtalan tudósok helyett.

Független Ebek végnapjai
RoamEo

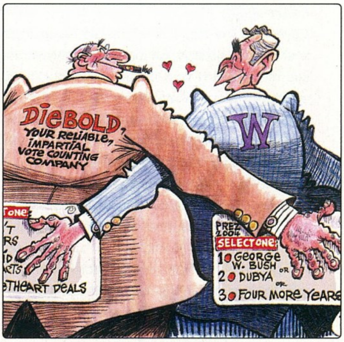
Annak idején, a CHIP-be írott A jövő otthona című cikksorozatomban már beszámoltam egy, a tökéletes DNS-alapú komputerhez szánt csúcstechnológiájú kiegészítő fejlesztéséről. Egy GPS jeladóval felszerelt kutyanyakörvről van szó, amely most, alig néhány év múltán tömegtermelésbe is került, mégpedig a stílusos (?) RoamEO név alatt. Habár az egyik szemem nevet a technológiai evolúció eme újabb mérföldkövének láttán, a másik sarkában azért néhány könnycsepp is megjelenik, a szerencsétlen négylábúak szabadsági fokának újabb korlátozása felett érzett bánatom folytán... A kellőképp elvetemült gazdák mostantól fogva ugyanis nemcsak nyomon követhetik kedvencük minden lépését, hanem a „virtuális GPS-kerítés" szolgáltatás segítségével hangriasztással kényszeríthetik tervei feladására az éppen elkóborolni készülő négylábúakat...

Szofi kutyát és társait az úrihegyi dűlőkön biztosan nem fenyegeti még egy jó darabig a GPS-es ellenőrzés veszélye...

Janus Project
Zsinór nélkül veszélyes

Nemrégiben az amerikai nemzetbiztonsági hivatal tett közzé egy ijesztő jelentést arról, hogy folyamatos erőfeszítéseik ellenére sem képesek megvédeni munkaadójuk adatait. Nem is csoda, amikor olyan eszközök vannak a hackerek kezében, mint a Janus Project keretében épített speciális PC, ez több mint 300 vezeték nélküli hálózatot képes szkennelni egyidejűleg! Sőt a rajta futó szoftverek segítségével a hálózatokban keringő valamennyi adatot is foglyul ejti, majd merevlemezére rögzíti azokat. A Janus Project szülőatyja, Kyle William (egy informatikai biztonsági cég vezetője) mindehhez még azt is hozzátette, hogy kreatúrájuk akár nyolc Wi-Fi kártya párhuzamos feltörésére is képes (általában kevesebb, mint öt perc alatt), hogy aztán automatikusan semlegesítse az adatok titkosítását. Ráadásul az eszköz vízálló (!) is – gondolom, figyelembe vették a munkahelyükül a tengerpartot választó hackerek igényeit is.

Érintőlegesen ide kívánkozik a hír, miszerint két lelkes laikus nő (!), egy olyan hackelési eljárást



Bush és a Diebold kapcsolatáról nem egy karikatúra jelent már meg. Ugye ilyenkor szokták mondani hogy:"...nem zörög a haraszt..."?!

„fejlesztett ki" a leginkább az USA-ban használatos Diebold szavazógépekhez, amely segítségével négy perc és tizenkét dollár ráfordításával feltörhető a szakértők által különösen megbízhatónak tartott masina. A két hölgy fotókkal is illusztrált útmutatójában részletesen kitér nemcsak a szavazógép memóriakártyájának cseréjére, de arra is, hogy hogyan cselezzük ki a biztonsági pecséteket. Ezek után mondja valaki, hogy a példaértékű moralitásáról nem különösebben híres ifjabb George és csapata nem játszott el legalább egy kicsit annak idején a floridai választási eredményekkel...

Hardver mentőöv

írta · Cray

REJTÉLYES ZAJ

Kedves PC Guru team!

Egy igen rejtélyes problémával állok szemben. A gépem Windowsban, 0 procihasználat mellett nagyon halk, nagyon magas zümmögést hallat. Ha egy honlapot görgetek, már megszűnik (kis procihasználat). Nem a hangfalból jön, ez kikapcsolva is van. Hangkártyát, tunerkártyát, optikai meghajtókat kiszedve is van. Egy másik táppal is próbáltam. Azóta már (nem ezért) házat, vga-t, ramot is cseréltem, a probléma továbbra is fennáll. A zaj a gépházból jön, de (annak ellenére, hogy már majdnem ledarálta a fülem a venti) nem tudom pontosan honnan. Azt se tudom, hogy pontosan mióta áll fönt a probléma, mert nemrég cseréltem le Creative Sound Blaster Live! 5.1 digital hangkártyámat Audigy 4-re és azóta van. Illetve azóta újra van, mert emlékeim szerint SB Live előtt is volt (alaplapi hang használatával).

Egyébként, ha alaplapit letiltom és hangkártyát is kiveszem, akkor is van a zaj. SB Live-val érdekes módon nem volt. Olvastam valahol, hogy egyes, a nyákra rakott izék is tudnak a magas frekvenciás micsodától zizegni. Én az alaplapon lévő összes izét, kondit és micsodát megbirizgáltam de nem változott semmit a zaj. (Ha visszatértél az elektronikai szaktudásom miatti mély csodálatból, folytatom.) Az alaplapi csipogót is befogtam, de nem hallottam változást a zaj hangerejében. Egészen halk zümmögésre kell gondolni, de mivel legtöbbször nincs rajt a gép oldala a házon, így ha csend van a szobában akkor a székben ülve is hallom. Már ilyen csodálatos cpu "hűtő programokat" is kipróbáltam, azokkal se változik a zaj. A küldött zajminta felvétele is tovább növeli a rejtélyek számát. Ez jól felhangosított és picit zajcsökkentett zaj. Házam elején van egy fülhallgató kimenet, ezt én sima "Y" jack csatlakozóval rákötöttem a hangkártyára. Ha ebbe a fülhallgató kimenetbe fülhallgatót dugok, abban is megjelenik a zaj! Ha nincs beledugva semmi, vagy ha ki van húzva az Y-ból az előlapi, akkor a hangrendszerből max. hangerőn sincs semmi zaj!

Ennek valami olyan okát vélem felfedezni, hogy az előlapi fülhallgató kimenet mellett van két usb is, és ezek ugye az alaplapra vannak dugva, és lehet, hogy a fülhallgató- és az usb kimenet kapcsolatban állnak egymással valahogy (codegen ház). Még ilyenkor is, amikor a fülhallgatón hallható a zaj, sem megy át az a hangkártyán, mert felvevőprogrammal nem lehet felvenni, csak külső mikrofonnal a fülhallgatóhoz közelítve. Tudom ám még tovább növelni a rejtélyt: ha a Creative MuVo TX mp3 lejátszómat dugom egy usb-be, megszűnik a zaj! Ha scannert, nyomtatót, akkor nem. (Alaplapi usb-t letiltva is van zaj). Gép: Asus A7N 8X, Amd AthlonXp 3200+ Barton, 2*512mb cl2 400mhz ram, Maxtor DiamondMax Plus 9 80gb 2mb chache vinyó, MSI GeForce 6600 GT 128mb, 400W 12cm ventis Chieftec táp, audigy4.

Köszönettel:

Tamás

Kedves Tamás!

Gyanúnk szerint az alaplapod lesz a hunyó. Ezen alkatrész bizonyos elektronikai komponensei valóban adhatnak ki nagyfrekvenciás hangot, ami semmiképpen sem normális dolog. Ráadásul leveledből kiderül, hogy az alkatrészek közül csak ezt nem cserélted le, ezért nagy eséllyel ő lesz a hunyó. A legjobb megoldás az lenne, ha a végleges csere előtt lehetőséged volna ideiglenesen kipróbálni másik deszkával az egész rendszert. Ez temérdek szerelgetéssel jár, de csak így lehetsz biztos a végeredményben.

FAGYÓ GÉP

Tisztelt PC Guru!

Az lenne a gondom a gépemmel, hogy amikor használom a gépet, néha lefagy, vagy játék közben kilép, és néha megakad. A gépem: AMD Sempron 2300+, Asrock K7VT4A+ alaplap, 512+256MB RAM, Sapphire Radeon 9600 256MB, 250W táp. Gondoltam a videokártyával van gond, mert csak hűtőbordák vannak rajta. Bementem a boltba, és azt mondták, hogy venti felesleges rá, mert van rajta hűtőborda. Everest nevű programmal, megnéztem az alaplapom és a processzorom hőmérsékletét. alaplap: 35C, processzor: 47C. A videokártyámat nem írta ki, de megfogtam, és kicsit még talán melegebb is mint a processzoré, mert összehasonlítottam. Mit javasoltak, mi a gond, és mi kell hozzá?

B1

Kedves B1!

A gond szerintem nem a melegedés, hanem az ipari hulladék kategóriába sorolható 250W-os tápegység szerű képződmény. Ezt minél hamarabb nyugdíjazd, mert az egész géped testi épségét veszélyezteti ez az alkatrész. A gyenge tápellátás következtében a többi komponens valószínűleg nem kap elegendő áramot, ezért komolyabb igénybevétel (egyenlő komolyabb áramfelvétel) esetén jelentkeznek a gondok (pl. játékok). Az eset iskolapéldája annak, amikor a gyenge táp miatt egy egyébként jól működő PC elkezd rakoncátlankodni.

VGA GOND

Tisztelt Mentőövesek!

Egy elég zavaró problémában szeretném segítségeteket kérni. Van egy kis probléma a videokártyámmal. (X850XT Sapphire-os) Úgy gondolom, hogy a gondom a hűtéssel kapcsolatos. A vga magas, sípoló, zizegő hanggal üzemel, ami annyira nem zavaró, hiszen fülest használok, de ez gondolom nem egészséges. A vga-val semmi gond nincs, hiba nélkül működik, de borzalmas hangon. Ez a probléma azóta van jelen mióta

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

ilyen óriási a hőség. 35fokok vannak. Hallottam olyan véleményt, hogy csak meg kellene tisztítanom a ventijét, mert poros, de azt sem tudom, hogy van-e a kártyán ventillátor. Ez az amit úgy hívnak hogy aktív meg passzív hűtés, ha jól tudom. Szóval kérlek, írjátok meg, hogy mit tudnék kezdeni ezzel. Vegyek rá valami speckó hűtést? Előre is köszönöm a választ.

Üdv: Szabolcs

Kedves Szabolcs!

Először is: a passzív hűtésnek azt nevezzük, amikor nincs ventilátor, vagyis nem tartalmaz mozgó alkatrészt a hűtőrendszer. Ettől a cucc csendes lesz, de teljesítménye kissé elmarad az aktív hűtéshez képest. Az aktív hűtés pedig az, amikor ventilátor is van a hűtőbordára szerelve (és természetesen létezik még ezerféle megoldás: peltier, vízhűtés, nitrogén, kompresszor, de ezek most nem lényegesek). A te cuccod a hangjából ítélve aktív hűtéssel rendelkezik, ez világos. Erről úgy bizonyosodhatsz meg legkönnyebben, ha meglesed a neten a VGA-kártyádat, pontosan típus szerint megkeresve azt a gyártó honlapján. Itt szemügyre véve a cuccot, azonnal látni fogod a ventillátort. Ezeknek a ventiknek a túlzott zajkeltése általában némi koszra, vagy egyszerűen csak amortizációra utal. A megoldás az, ha veszel hardverboltban sűrített levegős palackot, leveszed a ház oldallapját, és szépen kifújatod az egész belsejét a háznak, különös tekintettel a ventillátorokra (mindezt erkélyen-kertben érdemes csinálni, szilikózis és a szülői szigor elkerülése végett). Ha ez sem segít, akkor letermelt oldallappal indíts rá a gépre, és erősen fülelve határold be a zajforrást. Ha megvan a bűnös, akkor pedig egyszerűen cseréld ki, mert a ventilátor fogyóeszköz. Ha a takarítás nem segít rajtuk, akkor (olcsóságuk miatt is) a csere mindenképp javasolt.

ÚJABB FAGYÓ GÉP

Sziasztok!

Egy számomra elég furcsa problémával fordulok hozzátok, nagyon remélem, ti tudtok segíteni, mert 1-2 okos hozzáértő a szervizben se tudott mit csinálni... A probléma konkrétan az, hogy a gépem teljesen kiszámíthatatlan időközönként 1 mp alatt lefagy úgy, hogy megmerevedik a képernyő, legyen ez pl. WOW közben (nekem ha a WOW megy, az már elég de ha az nem, azon fel tudom húzni magam...) vagy csak NOD32 vírusellenőrzés alatt és semmire se reagál. Próbáltam behozni feladatkezelőt, Alt+tab-ot vagy alt+f4-et de semmi, csak restarttal indul be megint. A gépemről 1-2 infó: Intel celeron 2000-es proci, 2x256 mb ram, maxtor 40 gb-os vinyó, sajnos a tápot nem tudom, de gyanakszom arra, hogy esetleg azzal van a baj vagy pl. a hűtő nem működik jól. Kérem szépen, próbáljatok segíteni, vagy legalább tanácsolni valamit, mert teljesen új gépet hirtelen nincs pénzem venni, de ha csak valami új alkatrész kell, azt tudom pótolni. Próbáltam a legfrissebb verziójú NOD32-vel csökkentett módban vírust keresni de semmit nem talált. Ha valami kérdésetek van még esetleg a hardvereimmel kapcsolatban vagy bármi mással szóljatok pls! Előre is köszi nagyon sokat segítenétek, ha válaszolnátok!

Robi

Kedves Robi!

Az a baj, hogy ez szinte bármi lehet. Lehet RAM. Ennek kiszűrésére legjobb a memtest86+ nevű kis program. Ha ez hibátlanul lefut többször egymás után, akkor a memóriával nagy gond nem lehet. Ha bármi pirosat irkál ki menet közben, akkor RAM-hiba okozza a gondot. Lehet még tápegység, mert a géped paramétereit elnézve gyanítom, hogy valami 300W körüli noname cucc van a gépházban. Ennek cseréje mindenképpen javasolt, hosszú távon nagyon sok problémától kíméled meg magad ezáltal, nem beszélve arról, hogy az általad említett hibát is nyugodtan okozhatja a gyenge tápegység. Ennek kiszűrésére érdemes kölcsönkérni valakitől egy minőségi cuccot, és azzal kipróbálni a te gépedet. Ha a hiba megszűnt, megvan a bűnös. Lehet még VGA-kártya, amit szintén a fenti módszerrel lehet kiszűrni: kipróbálod egy másik (tutira működő) darabbal a gépet. A problémát okozhatja még a HDD is. Ennek ismertetőjele, ha a hiba (fagyás) mindig ugyanannál a műveletnél, mindig ugyanott jelentkezik. Megoldás lehet a maxtor oldaláról letölthető PowerMAX nevű program, ami kimondottan a Maxtor HDD-k szoftveres hibakeresését könnyíti meg nagymértékben.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

OUT OF RANGE

Sziasztok!

Azért írok, mert mostanában a monitorom érdekes dolgokat csinál. Nevezetesen bármilyen játékot játszom (Oblivion, Keepsake vagy akár a legújabb játékotok a Sherlock Holmes), egyszer csak minden előzetes figyelmeztetés nélkül kikapcsol. Eleinte azt hittem tán a hőségtől, de ez megdőlni látszik, mert most nincs meleg és mégis. Csak játékok esetében történik meg a dolog, ha netezek nincs semmi gond. Ezért egy ideig nem is tudtam, hogy a monitornak van e baja, vagy egyéb (inkább utóbbira tippeltem), de mostanában mikor kikapcsol a következő hibaüzenet jelenik meg: 24.1KHz/38.3Hz Freqvency out of range Try other resolutions. Na most biztosra veszem, hogy ez a hozzáértőknek sokat mond, de én teljesen analfabéta vagyok ez ügyben (gondolom, ez látszik is a leíráson, ezért ezer bocsi!!!), ezért kérem tanácsotokat, hogy vajh mi lehet ez.

Előre is ezer köszi és hála: bacsi.

Ui. Monitorom egy Belinea 10 60 55ös 19" CRT monitor, egyebek:AMD Sempron proci 3000+ 1.8 GHz, 1GB RAM, Radeon 9600 VGA. Okos barátok már mindenféle tanácsot adtak, hogy RAM hiba, vagy a VGA kaput, de mielőtt elcipelem a szervizbe, kíváncsi lennék a hozzáértők véleményére is.

VERSENYFELHÍVÁS
OKPV5
WWW.OKPV.HU
TÁRGYAK:
történelem angol
magyar német
matematika eu-ismeret
földrajz ECDL
NYEREMÉNYEK
Több millió forint értékben: szoftverek, számítástechnikai és szórakoztató elektronikai cikkek, nyelvtanfolyamok, belépők, könyvek stb. 180 helyezettnek
www.erettsegizo.hu
KÖZÉPISKOLÁSOKNAK
TANÁROKNAK
MÁR ÉRETTSÉGIZETTEKNEK
Támogató:
DIÁK HITEL
5. ORSZÁGOS ON-LINE KÖZÉPISKOLAI PRÓBAÉRETTSÉGI VERSENY
Időpont:
október 5-november 15.

Kedves bacsi!
A monitorod arra kér, hogy próbáld meg másik felbontásban hajtani szegényt, mert a jelenlegi felbontásban a frissítési frekvenciával vannak problémái. Amiket írtál, azok szokatlanul alacsony értékek. Kérdés, hogy a videokártyád valóban ilyeneket ad ki vagy a monitor elektronikája zakkant meg és olyasmit érzékel, ami valójában nem úgy van. Első és legegyszerűbb lépés a videokártya meghajtójának újratelepítése a legújabb verzióval. Ha ez nem hoz megoldást, akkor kölcsön kell kérned egy másik VGA-t egy időre (ez egyszerűbb, mint egy másik monitort szerezni) vagy a tiedet elvinni egy haverhoz és ott járatni. Ha ez sem segít, akkor vagy a te monitoroddal kell elmenni egy haverhoz és egy darabig nyüstölni, hogy ott előfordul-e a hibajelenség vagy „kölcsönszerezni" egy másik moncsit és figyelni, hogy annál is jelentkezik-e a hiba.

VGA ÉS ALAPLAP

Tisztelt Cray!
Azért önnek írok hardware-es problémámmal kapcsolatban, mert ezt az újságot vettem el a fiamtól. Szóval a lényeg: két komolyabb kérdésem van önhöz. Az első, hogy melyik videóvezérlőt válasszam az alábbi kettő közül? Az egyik egy 6600GT lenne 128mb fedélzeti tárral, a másik pedig egy 7600GS 256mb memóriával. Természetesen akkor ezek, ha AGP foglalatba illeszkednek, mivel a gépem kiépítése a következő: MSI 845PE MAX, Intel P4 2.4B (3.4en járatva), 2x512mb ddr400, ATI 9600 256mb, 300w Codegen.

A másik kérdésem az lenne, hogy a jelenlegi alaplapomat lecserélem egy ASUS P4P800-X-re az mennyivel tud többet és megéri-e?

Válasza sürgős lenne. Köszönettel: Jakab Attila
Ui. Tápomat milyenre cseréljem le? A pénz itt igazán mellékes.

Tisztelt Jakab Attila!
Az nVidia 7600GS mindenképen jobb befektetés, mint a kissé már öregecske 6600GT, az árkülönbség pedig általában mindössze 10 000 forint. A 7600GS-en az nVidia G73-mas GPU-ja dolgozik, ami már 0,90-es csíkszélességgel készült, ezért a hőtermelése is visszafogottabb, tehát halkabb hűtéssel szokás szerelni. Egyes gyártók még nagyméretű, teljesen passzív (ventillátormentes) hűtési megoldásokat is bevetnek, ami hangtalan VGA-kártyát eredményez, a felhasználók legnagyobb örömére. Teljesítményét tekintve pedig egyértelműen több tartalékkal rendelkezik a 6600GT-nél, ami főleg 1280x1024-es felbontás környékén és afölött szembetűnő, kivált ha bekapcsolunk egy kis élsimítást is.

A jelenlegi alaplapot szerintem felesleges lecserélni egy X-Series ASUS-ra, mert ez a széria az ASUS low-end alaplapjait takarja, és annyival nem tud többet, hogy megérje lecserélni az MSI-t, ami viszont hagyományosan megbízhatónak számít. Ha később gépfejlesztésre kerül majd a sor, akkor úgy is nyugdíjazni kell, mert bármely lényeges részegység cseréje (alaplap, RAM, processzor) a többi komponens cseréjét is maga után vonja.
A 300W-os Codegent valóban minél hamarabb érdemes kukázni, helyette a komolyabb márkák közül kellene választani egy 360-400W teljesítményű modellt (pl. Chieftec, Enermax, Tagan, Sirtec, ThermalTake, Coolink).

X2 HÚZÁS

Hi PC Guru!
Az lenne a gondom, hogy van egy AMD Atholon64 x2 4200-as procim, hozzá egy Zalman CNPS9500 LED hűtő. Eddig minden tök jó, csak nem tudom biztosan, hogy hogyan kell húzatni a procit. Van egy AI Booster nevű programom, amivel lehet a mhz-t és valamilyen overclockot állítani. Melyiket érdemes állítani? 2. Tudom, hogy ez nem ide tartozik, de ezt már rég le akartam írni. Na szóval a hardver rovattal lenne egy kis problémám. PC Guru előfizetőként mindig nagyon várom azt a bizonyos péntek reggelt, amikor megérkezik az új szám. Ekkor mindig a hardverrovattal kezdem, várva az új híreket, teszteket. De a közelmúltban többször ért csalódás, ugyanis imádott számítógépes hardvereim helyén telefonokat, mp3 lejátszókat, és más kütyüket találtam. Nem lehetne, hogy visszatérjen az a régi jó hardverrovat? Nem, mi? Na mindegy.
Különben az újság király, üdvözlettel:
ZorwX.

Kedves ZorwX!
Az alaplapi BIOS-ban az FSB értékét kellene minél kisebb lépésekben növelni, minden beállítás után ellenőrizve a gép stabilitását valamilyen végtelenített CPU intenzív tesztprogrammal (pl.3DMark). Amint a gép instabillá válik, vissza kell térni a legutóbbi használható beállításokra.

Itt, mint a hardver rovatért felelős szerkesztő, átvenném a szót... – Joc.

Az IT ipar és az irányába megnyilvánuló érdeklődés is folyamatosan alakul, változik. Ezelőtt 5-10 évvel a felhasználók sokkal nagyobb részét – és sokkal inkább – érdekelte úgymond a számítógépek „belseje". Jellemző volt az, hogy aki használta, pontosan tudta is, hogy konkrétan milyen részegységekből épül fel a gépe, sőt még azt is, hogy épp milyen irányba kellene fejleszteni. Azzal, hogy a gépek már lassan a nappaliba is beköltöznek, ezek az eszközök kezdenek szimpla használati tárggyá válni és betölteni az a szerepet, hogy „ők" vannak értünk, s nem mi azért, hogy folyton fejlesztgessünk. Ma a felhasználók nagy részét – beleértve a rendszeresen játszókat is – az érdekli, hogy menjen a gép gond nélkül és viszonylag gyorsan, és nem akar állandóan cserélgetni benne valamit. Emiatt van az, hogy többet találkozhattok olyan kütyükkel, eszközökkel, amik javarészt manapság a fiatalságot érdeklik. Mindamellett természetesen nem hanyagoljuk el a hardcore témákat sem, pl. most is olvashattok egy finom kis Core 2 Duo tuning tesztet – Gaben és Ricco kitörő örömére egy szép nagy, kövér mérési táblázattal megfűszerezve – egy új szerzőnk bemutatkozó cikkeként.

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) 81.250 97.500
(AMD 2800+, 512 M, 80 G, combo, 7300 GT turbo, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 101.925 122.310
(Gigabyte K8NF-9, Athlon64 3200+, 512 DDR, 160 GB HD, DVD-író, GeF 7600GS, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 139.450 167.340
(NF4 lap PCIex, Athlon64 3500+, 1GB/400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 7600GT, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 149.800 179.760
(ld. Sirius 3, de MSI 945P Neo2F, PentiumD 915 2*2,8G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 212.475 254.970
(Abit KN9 SLI lap, Athlon64/X2 3800+, 1 GB/800 DDR2, 250 GB SATA, Pioneer 111D, ATI X1900 XT, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 217.625 261.150
(ld.Sirius3Max, de MSI 965P, Core2Duo E6300 2*1,86G)
Sirius3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 346.900 416.280
(Asus M2N32SLI deluxe, Athlon 64 AM2 X2 4200+, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 4571 GeForce 7950 GX2/1GB,Chieftec 500W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 375.600 450.720
(ld.Sirius3Ultra,de Gigabyte 965P,CoreDuo E6600 2.4G/4M)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia (notebook 2 év) !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ok, hálózat is !), akciókkal
7600 GT silent 39.750 47.700 7900GT 63.400 76.080
K8NF-9 14.900 17.880 GA-965P DS4 38.500 46.200
G-Style W511A (15.4" WXGA, PM 1,7, X700, 512M, 60G DVDíró, USB2, 1394, WLAN, Bluetooth) 229.600

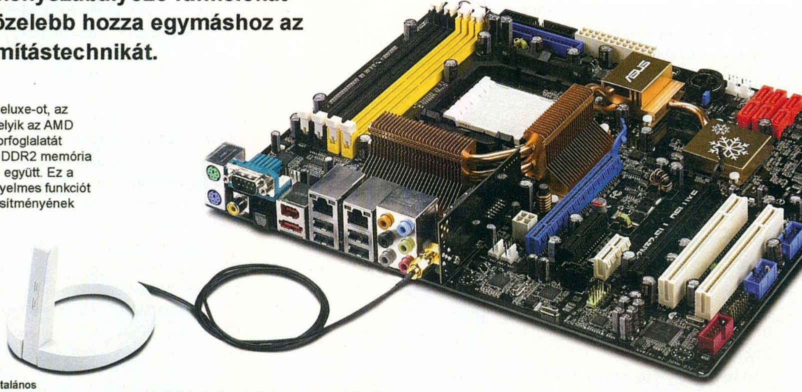
Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 940BF 83.325 99.990 17" 740BF 57.200 68.640
6ms 19" 970P 102.975 123.570 17" 770P 71.975 86.370
Sony 8ms, DVI 19" 59.500 71.400 17" 45.000 54.000
I-max (multim.) 19" 44.900 53.880 17" 35.800 42.960
Daewoo 17" 8ms , DVI, hangszóró 38.975 46.764
BenQ 15" 12ms 33.300 39.960 17" 4ms 47.500 57.000
LG 19" L1970 HR 2ms, 2000:1, DVI 86.325 103.590
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

videokártyák, alaplapok akciója 3évgaranciával !
Gainward 7950GX2 1GB DDR3 133.975 160.770
7950GT/512 76.900 92.280 7900GS 58.500 70.200
AGP: 7800 GS+ 83.325 99.990 6800 GS 39.300 47.160
7600 GT 34.400 41.280 7600 GS 24.550 29.460
Sapphire 1950XTX 101.975 122.370 1900XT 62.850 75.420
Core2Duo lapok (3 év gar): MSI P965 NeoF 27.750 33.300
Asus P5B 31.675 38.010 P5W DH deluxe 49.400 59.280
3év garis HD-k Hitachi: 160GB/8M 12.675 15.210
SATA2: 160GB 12.700 15.240 250GB 16.950 20.340
Seagate 7200.10 320GB/16MB SATA2 22.850 27.420
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ 14.600 17.520
3500+ 16.400 19.680 3800+ (512k) 20.800 24.960
AM2 X2 3600+ 27.975 33.570 X2 4200+ 40.900 49.080
PentiumD 915/2.8 29.500 35.400 945/3.4 39.600 47.520
Core2Duo E6300 44.800 53.760 E6600 72.600 87.120
Corsair TwinX2 DDR2/800 2*1GB 66.250 79.500
A-DATA 2 GB kit: 2*1GB/500 MHz 51.500 61.800
GEIL CL2.5 512/500 15.250 18.300 512/550 18.300 21.960
DDR2/800 dual kit 1G 34.500 41.400 2G 68.500 82.200
Ezek 09.18-i árak. Aktuális árak a WEB-oldalon.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

Kényelmes szabályozhatóság és megnövekedett memória-teljesítmény – az életstílus és a számítástechnika közeledése.

Az AM2-es processzorokat fogadó ASUS M2N32-SLI Deluxe alaplap a kétcsatornás DDR2 memóriákat támogatja és különleges tápellátási és kényelmes teljesítményszabályozó funkciókat alkalmaz, amivel közelebb hozza egymáshoz az életstílust és a számítástechnikát.



Bemutatjuk az M2N32-SLI Deluxe-ot, az első alaplapok egyikét, amelyik az AMD legújabb AM2-es processzorfoglalatát alkalmazza a kétcsatornás DDR2 memória architektúra támogatásával együtt. Ez a lap továbbá számos érdekes és kényelmes funkciót kínál a tápellátás és a rendszer teljesítményének szabályozásához.

Kétcsatornás DDR2 memória és kétkártyás PCI-Express x16 támogatás

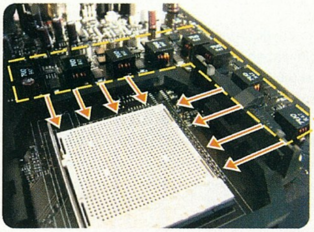
Az AMD AM2 foglalatú processzoraira építve az M2N32-SLI Deluxe támogatja a kétcsatornás DDR2 architektúrát, amely általános teljesítménynövekedés mellett magasabb memória-sebességet és nagyobb sávszélességet nyújt a megelőző AMD processzor alapú platformokhoz képest.

A memória teljesítményének növekedése hozzájárul ahhoz, hogy jobban fussanak olyan erőforrás-igényes alkalmazások, mint pl. a 3D-s játékok. A M2N32-SLI Deluxe (NVIDIA® nForce® 590 SLI™ MCP lapkakészlettel) két PCI Express x16 foglalattal rendelkezik, így lehetővé teszi két azonos SLI-kompatibilis grafikus kártya egyidejű használatát. A kétkártyás PCI Express x8 módhoz képest a kétkártyás PCI Express x16 mód 10%-os sebességnövekedést jelent a képminőség javulása mellett.

Egyedülálló AI LifeStyle funkciók

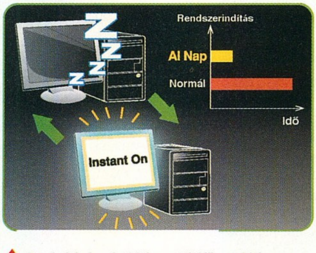
Az ASUS AI Lifestyle sorozata azokról a fejlesztésekről híres, amelyeket az életvitel számítástechnikai igényeihez igazítottak. A sorozat legújabb tagjaként az M2N32-SLI Deluxe is rendelkezik ezekkel a funkciókkal:

A 8 fázisú tápkialakítás egyenletesebb tápellátást biztosít a CPU számára, miközben más hagyományos tápkialakításoknál kevesebb hőt termel, ezzel megfelelő környezetet teremt az állandó magas teljesítményhez és a nagyobb mértékű túlhúzáshoz. Csökkenti a bemeneti áram- és a kimeneti feszültségingadozást, így a processzort és a feszültségszabályozó modulokat megóvja a túlzott igénybevétel veszélyeitől.



Az AI NAP funkció segítségével a felhasználók a futó folyamatok félbeszakítása nélkül „pihentethetik" számítógépüket, így a rendszer bármikor tovább dolgozhat minimális energiafelhasználás és hangkibocsátás mellett. Éjszaka, amikor a felhasználók alszanak, a lehető legcsendesebb működés közben tölthet le fájlokat és futtathat alkalmazásokat. „Felébresztéséhez" mindössze egy egérkattintásra van szükség.

AI Nap



▲ A számítógép a futó folyamatok félbeszakítása nélkül kapcsolható „alvó" állapotba

A teljesítmény és a csendes működés közti egyensúly érdekében az AI Gear lehetővé teszi, hogy a felhasználók különböző energiafelhasználási profilok közül válasszanak, így minimálisra csökkentsék a zajt és a fogyasztást .

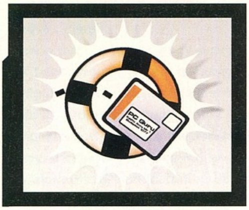
Az M2N32-SLI Deluxe alaplap dobozában most egy iránymikrofon is található. Ez a kifinomult felvételi eszköz csak a vételi kúpból jövő hangokat rögzíti, az egyéb irányból jövőket nem, így megszünteti a hangszórókból és visszaverődésekből származó interferenciákat. Támogatja továbbá a „visszhangcsökkentő technológiát", amely kiszűri a zavaró visszhangot a hang-és beszédalkalmazások használata közben.

▲ Az iránymikrofon csak a vételi kúpból jövő hangokat veszi, az egyéb irányból jövőket kiszűri

A memória megnövelt teljesítménye és a grafikai lehetőségek kiterjesztése az AI LifeStyle funkciókkal az M2N32-SLI Deluxe-ot ideális alappá teszi egy olyan rendszer építéséhez, amely minden nap megfelel minden számítástechnikai elvárásnak.

Rövid specifikáció
AMD processzorok támogatása AM2 foglalattal
NVIDIA nForce® 590 SLI™ MCP
Kétcsatornás DDR2-800/667/533
2 x PCI-E x16, két NVIDIA SLI kompatibilis
kártyát támogat, mindkettőt x16 módban
8 x SATA 3.0 Gb/s két külső csatlakozóval és
1 Ultra DMA csatlakozóval
Dual Gigabit LAN
ADI AD1988B 8-HD (HD) / DTS Connect

Fizetett hirdetés



Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

BETEG RENDSZER

Dear Guru team!

Sürgős problémával fordulok hozzátok!

1. Az internet explorer folyamatosan dob a rosszabbnál rosszabb hirdetésekkel és vannak előugró ablakok, melyek csak úgy maguktól engedélyezik magukat.

2. Van egy bizonyos program, ami a tálcán éktelenkedik és folyamatosan azzal nyektet hogy your computer is infected... Ebből 5 van és én ezt szeretném megszüntetni.

3. Ja és milyen vírusirtót javasoltok? Ami ingyenes? Segítségetek köszönöm! Ja és légy szíves sürgős választ várok! Köszönöm

Bizzer Ádám

Kedves Ádám!

1. Javaslom, hogy vagy szerezz be egy jobb böngészőt az Explorer helyett, vagy gondoskodj valamilyen segédprogrammal az ilyen agresszív hirdetések és reklámok elleni védekezésről. Magamról tudom, hogy nehéz a megszokott programról átállni, ezért nem bíztatlak arra, bár szívem szerint ezt tenném, hogy térj át a FireFox használatára az IE helyett. Azonban javaslom, ha már megszoktad az IE stílusát, hogy tegyél egy próbát az AvantBrowser nevű programmal. Nem kell félni, nem lesz ez olyan veszélyes. Letöltöd a progi telepítő csomagját a http://www.avant-browser.com/ címről, ami mindössze 1,6 MB, tehát igazán nem nagy. Az AvantBrowser egy olyan bőr, ami ráül az IE motorra, és csupán az előnyeit fogod élvezni. A telepítése abból áll, hogy elindítod, majd a település után az IE helyett az AvantBrowser ikonjára kattintva kezded a böngészést. A progi természetesen magyarul is tud, és ha az Eszközök menüben az Avantbrowser beállítások (alulról a második) pontot választod, majd végignézed, mi mindent kínál, érteni fogod, miért javaslom.

Természetesen a már korábban beszemtelenkedett dögöktől is meg kell szabadulnod. Ezért javaslom, hogy futtass le pár kémprogram-keresőt. Ilyen lehet például az AdAware Personal SE, segítségével kigyomlálod a szemetet. Egy további hasznos "takarító" progi lesz a CWShredder: S természetesen egy víruskereső letöltése és telepítése sem árthat.

2. Lásd fent. Ez egy ismert átverés, ami magát kémprogram-keresőnek hirdeti, de éppen hogy ő a kémprogram.

3. Ha ingyeneshez ragaszkodsz, akkor Avast. Az Avast! Home kiadása csupán egy internetes regisztrációt igényel. Regisztráció nélkül 60 napos demó módban fut, magyar kezelőfelülettel is letölthető (www.avast.com/eng/download-avast-home.html) a program. Ez a regisztráció egy évre szól, de tetszőlegesen meg lehet ismételni. A skinekkel csinosított program állandó védelmet is képes biztosítani, és a detektáláson túl vírusmentesítésre is képes. Ha némi pénzt is áldoznál rá, akkor NOD32.

LETÖLTÉS SZABÁLYOZÓ

Hi!

Tudtok olyan progiról, ami a letöltések mennyiségét szabályozza? Pl. napi 33MB-nál nem enged többet letölteni. Egy rendszeres olvasótok: Rego

Kedves Rego!

Több megoldás is van. A legolcsóbb az "öncenzúra", de ezt a legnehezebb betartani. Nekem sem sikerül. Ilyen korlátozó program létezik, de ingyenes változatot nem túl sokat találtam. Az általad is vázolt feladatra a legszélesebb körben javasolt program a netlimiter, ami a nehezen memorizálható www.netlimiter.com oldalról tölthető le három változatban: http://netlimiter.com/download.php

A választáshoz érdemes megnézni, melyik mit tud: http://netlimiter.com/featurelist.php

Az ilyen programok sajnos nem ingyenesek, illetve a letölthető demó változatok időkorlátosak, vagy néhány lényeges funkció hiányzik belőlük.

Egy másik lehetőség, hogy ha van egy gyengébb kiépítettségű, de még stabilan működő géped. Ebből csinálhatsz egy olyan routert, amely mellékszolgáltatásként, webes felületről, azaz webböngésző segítségével a rendes gépedről vezérelhető szűrő és kvótázó szolgáltatást biztosít. Ehhez is adok egy linket a fejlesztők angol nyelvű oldalára: http://publicip.net/zonecd/features.php

Innen egy kulcsszó: "Daily download limits"

Leetöltés: http://publicip.net/zonecd/download.php

Az itt található, Linux alapú rendszer egy letölthető és lemezre égethető CD image, amelynek a működését az alábbi oldalon ismertetik: http://publicip.net/zonecd/how.php

.RM FÁJLOK

Hi!

Azért írok (remélem válaszoltok), mert egy lejátszót keresek. ha ennek a kérésnek utána nézni kicsit időigényesebb, akkor lécci tegyétek meg! Cserébe kérhettek tőlem akármit!

Na szóval. Én egy olyan lejátszót keresek, ami le tudja játszani az rm kiterjesztésű fájlokat, és van olyan opció rajta, amivel hozzá lehet adni a feliratot. ha tudtok ilyet, akkor azt is mondjátok meg, hogy honnét lehet leszedni, és hogyan kell hozzáadni a feliratot.

Válaszotokat előre köszönöm.

Üdv:szg

Kedves szg!

Félek, hogy nem tudok egyetlen világmegváltó programot kínálni. Az első, hogy .rm fájlok lejátszására talán a RealPlayer valamelyik változatát is kipróbálhatod. Van ingyenes és van fizetős változata is, utóbbi természetesen többet tud. Az .rm fájlok szerkesztését – igaz angol nyelven – részletesen taglalják az alábbi címen: http://service.real.com/help/videoccg/editing.html

Az egyik fórumon – megfelelő .rm file editor hiányában azt javasolták, hogy előbb konvertáljuk át valamely népszerűbb, segédeszközökkel bővebben ellátott formátumra (pl. .mpg vagy .mpeg), majd ott szerkesszük, lássuk el felirattal. Ehhez egy jó konvertáló eszköz a mencoder (http://www.mplayerhq.hu/) nevű segédprogram. Nézz csak körül a megadott linken.

starlogo
az Én mobilom

Színes háttérképek 06-91-227-222

• FANTASY • FANTASY • FANTASY • FANTASY • FANTASY •

PC665192 PC665176 PC665177 PC665178 PC665179 PC665190

PC665191 PC665180 PC665184 PC665186 PC665188 PC665189

• INDIÁNOK • INDIÁNOK • INDIÁNOK

PC665495 PC665497 PC665185

PC665498 PC665500 PC665499

PC660128 PC660302 PC660421 PC660438 PC660538 PC660540 PC660541 PC660596 PC660614 PC662237 PC662286

PC664230 PC665062 PC665069 PC665078 PC665079 PC665081 PC665441 PC665457 PC665459 PC665659 PC665660

Valódi csengések 06-91-229-999

TOP 10

Dance4Ever - 1001 éjen Club Mix	PCT15292
DJ Páz - Elmúlik minden	PCT15364
DJ Szatmári - Súgj egy titkot	PCT15368
Spy The Ghost - Spy house is my (Rmx)	PCT15392
Tommy B. & G. Briel meet Steve - Emlék	PCT15394
Bob Sinclar - World hold on	PCT15355
Pakito - Living on video	PCT15335
Secret Boogie - Europa Roxtar Remix	PCT15390
DJ Sammy - Sunlight bossa nova vibes	PCT15307
Despina Vandi - Opa Opa	PCT15161

Electronic

Grega & Istian - Manual attack Radio Edit	PCT15313
Welcome To The Light Extended - Karányi	PCT15316

House

Bon Garcon - Freak you	PCT15121
C-Mos - 2 million ways	PCT15122
DJ Flex - Good feelin	PCT15169
DJ Tocadisco - Nobody	PCT15170
General Moders - Cross the sky	PCT15184
Magnolia - It's all vain	PCT15218
Partytime 3 - Intro	PCT15220
Supafly vs Fishbowl - Let's get down	PCT15223
Deux - Sometimes Club Vocal Mix	PCT15253
Deux - Sometimes Radio Vocal Edit	PCT15254
Deux - Deux	PCT15295
Francesco Farfa - Acidazzo Original Vocal Mix	PCT15311
Gary Blade & Soneec - Golden nightfall Rad.Edit	PCT15312
Herd and Fitz - Just can't get Enough Rad.Edit	PCT15314
Late Night Alumni - Empty streets Alb.Ver.	PCT15317
Aurora - Summer son	PCT15341
Axwell - Watch the sunrise	PCT15342
Axwell & Ingrosso - Together	PCT15343
Boogie Pimps - Music in me	PCT15356
Dave Spoon - Sunrise	PCT15360
Flat Pack - Sweet child of mine	PCT15371
Francesco Farfa - Acidazzo	PCT15372
Mousse T - Right about now fuzzy hair Rad.Edit	PCT15373

R'n'B Rap

100 Percent - Just can't wait	PCT15100
2 Black - Waves of Luv	PCT15101

HANGEFFEKTEK

babanevetés	PC16147
báránybégetés	PC16023
baromfiudvar	PC16151
brekegés	PC16021
chopper beindul	PC16148
chopper távolodik	PC16149
chopper üresjárat	PC16150
cicanyávogás	PC16110
cross motor gyorsul	PC16913
cross motor nehéz terepen	PC16111
crossmotor - gázfröccsök	PC16017
elefánt trombitálás	PC16210
FORMA 1 grand prix	PC16140
helikopter motor leállítás	PC16236
hurrikán	PC16182
kacsahápogás	PC16022
kecskék	PC16211
kispuki	PC16177
klasszikus vekkerhang	PC16096
kutyaugatás	PC16095
lány - fuck me	PC16985
lány elélvez	PC16025
lány-csoportos orgazmus	PC16018
madárcsicsergés	PC16179
malacröfögés	PC16049
mennydörgés	PC16238
nagypuki	PC16178
női nyögés	PC16024
nyerítés	PC16114
oroszlánbőgés	PC16213
rally dakar	PC16240
rally motortúráztatás	PC16241
rally start	PC16242
rally száguldás	PC16243
Star Wars Lézerkard	PC16048
szellentés	PC16019
szexparty	PC16180
tehénbőgés	PC16214
varázslat	PC16198
Wc-öblítés	PC16020

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-91-227-222 –re! **WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, JAVA JÁTÉK):** Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférésed és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono csengés, polifónikus csengés, színes háttérkép bruttó 480 Ft /SMS. Valódi csengőhangok, Java játék: bruttó 960 Ft /SMS. További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

Java játékok 06-91-229-999

Conflict Vietnam

kód: **PCJATEK 55102**

A vietnámi háború idején négy amerikai katona harca és előrehaladása a barátságos területek felé.

Carmageddon

kód: **PCJATEK 55100**

Ragadd meg a kormányt, mint Max Damage, vezess extrém járműveket egy olyan autóversenyen, ahol nincsenek szabályok! A PC-s játék alapján!

Rally Pro Contest

kód: **PCJATEK 55111**

Gyűjtsd a díjakat a legvalósághűbb mobilra gyártott rally játék kormánya mögött!

Küldd a játék kódját a 06-91-229-999-re!
Pl. PCJATEK 55102 A játékokhoz tartozó részletes készüléklistát lásd a www.telefor.hu oldalon, vagy küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra és azonnal megtudod, mely játékok letöltését támogatja a készüléked!

L'amour SMS

Új! Már fényképet is feltölthetsz!

Regisztráld magad a megújult L'amour Társkeresőben!

Találj magadnak társat lakóhelyed szerint!

Küldd el SMS-ben a PCREG szót a 1781-re!

Képfeltöltéshez pedig, a regisztrációt követően, küldd el a fotód **MMS-ben a 06-30-303-3300** alapdíjas számra, arról a telefonszámról amelyikkel regisztrálva vagy! Fotódat ezután a többi felhasználó is letöltheti majd!

A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 91 Ft/SMS! Regisztrációdhoz korlátlan számú képet feltölthetsz. A fénykép feltöltése nem emeltdíjon történik!

Mono és polifónikus csengések 06-91-227-222

MAGYAR top 10	mono	poli
Rúzsa Magdolna - Most élsz	PC29047	PC33429
Crystal - Repülj tovább	PC29040	PC33490
Rácz Gergő - Bennünk a világ	PC29046	PC33428
Desperado – Táncolj	PC29091	PC33561
Shane 54-Mester Tamás - Altass el	PC29166	PC33127
Szekeres Adrienn - Gáspár Laci – Kikötők	PC29074	PC33526
Micsoda nő ez a férfi	PC28939	PC33864
Groovehouse – Szívvel lélekkel	PC29068	PC33516
Kistehén Tánczenekar - Szájber gyerek	PC28753	PC37569
Kozmix - Honfoglalás	PC28928	PC33840

KÜLFÖLDI top 10	mono	poli
Eminem - Shake that	PC29113	PC33054
Robbie Williams - Sin sin sin	PC29055	PC33446
Shakira-Wyclef Jean - Hips Don't Lie	PC29165	PC33126
Juanes - A Dios Lepido	PC29041	PC33492
Rihanna - SOS	PC29025	PC33995
Jason Mraz - Geek in the pink	PC29017	PC33977
Kill Bill - O ren ishii	PC28585	PC37286
Keresztapa	PC28141	PC37058
50cent - Candy shop	PC28737	PC37545
K-Maro - Femme like you	PC28704	PC37513

POLIFÓNIKUS magyar ÚJDONSÁGOK!	poli
A Jó Laci betyár - Betyárnóta	PC33538
Angel eyez – Nem elég	PC33521
Cozombolis - Valami most kezdődik el	PC33546
DJ Waykó feat Kata - Hiányzol nagyon	PC33557
Dobrády Ákos - Te vagy a hangszerem	PC33540
Dukai Regina – Belém bújt a kisördög	PC33523
Eros vs Spigiboy - Hidd el	PC33547
Fiesta – Szeret a nő	PC33524
Lovegun – Megint 1 még 1 nyár	PC33564
Matyi és a hegedűs - Duj, duj, desuduj	PC33542
Náksi vs Brunner meet Don - A hetedik	PC33560
Quimby - Autó egy szerpentinen	PC33550
Sugarloaf – Hajnalig még van idő	PC33566
Vision - Nem kérek mást	PC33528

Rock - Metal	mono	poli
Cuba Club - Cuba	PC29030	PC33467
Guns'n Roses - You could be mine	PC29045	PC33426
Kelly Clarkson - Walk away	PC29172	PC33958
Mary J Blige feat U2 - One	PC29021	PC33986
Angel eyez – Nem elég	PC29071	PC33521
Black out - Fekete-kék	PC29044	PC33423
Tankcsapda - Nem kell semmi	PC29029	PC33465
Hooligans - Vírus	PC28775	PC37977
Nine Inch Nails - Every day is exactly	PC29164	PC33124

R'n'B - RAP	mono	poli
Black Eyed Peas - Like that	PC29027	PC33462
Eminem - Shake that	PC29113	PC33054

Dance - Trance - Techno	mono	poli
Aaron Smith - Dancin	PC29163	PC33122
Aurora-Goldtrix - Dreaming	PC28977	PC33940
Beatfreakz - Somebody's watching me	PC29048	PC33432
Bob Sinclair ft Steve Edwards - World	PC29014	PC33973
Carl Cox - That's the bass	PC29168	PC33965
Cascada - A never ending dream	PC29028	PC33463
Chicane feat Tom J. - Stoned in love	PC29052	PC33441
Danzel vs. DJ Frank - My arms keep	PC29037	PC33483
Dj Miller - Only virgin	PC29054	PC33444
Goleo VI pres Lum vs Fatman- Dance	PC29056	PC33449
Pakito - Living on video	PC29038	PC33487
Pakito - Moving on stereo	PC29069	PC33518
Till West-Dj Delicious - Same man	PC29066	PC33512
Tom Novy-Michael M, - Your body	PC28980	PC33947
Danceland dj team – Érints meg	PC29067	PC33514
Dj Berry m Atth X - Hé várj	PC29015	PC33974
Kistehén tánczenekar - Pitralon	PC29114	PC33056
Kistehén Tánczenekar - Virágok a réten	PC29118	PC33063
Náksi vs Brunner feat Guru - Hello	PC29057	PC33451
Peat jr and Fernando - Szerelem száll	PC29058	PC33067

Mono csengés letöltésekor, írd a kód után készüléked típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. (Pl. PC28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokiára és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. **Dallamként is letölthetők:** SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

OLLA OLVASÓK!

Először igen pofás kis WoW-os beszámolót írtam ide, aztán a többiek felvilágosítottak, hogy ha eldicsekszem azzal, hogy már majdnem 40. szintű vagyok, azok után, hogy a múlt hónapban a 30. szinttel büszkélkedtem, csak azt bizonyítom, hogy nubcake vagyok (figyelitek, hogy szedem fel a szlenget?). Ez egy kicsit elbizonytalanított – bár abból, hogy utána azt fejtegették, hogy a night elf hunteremnél csak a gnómok és a paladinok visszataszítóbbak, én arra következtetek, hogy tréfálkoztak a srácok. No sebaj, jött pár levélke is, essünk neki!

A KÉZIKONZOLOS

Hy GURU team!

Nagy gondban vagyok, van egy PS2-m és szeretnék egy PSP-t kérni a szüleimtől, de persze karácsonyra meg szülinapomra, meg még bele is szállnék, na mindegy, és azt mondják hogy „A PS2 mitől roszszabb, a PSP olyan kicsi", meg minden, tehát azt szeretném kérni, hogy felsorolnátok egy pár pontban hogy a PSP miért jobb a PS2-nél, hogy legyen mit mondanom.

Köszi: Dávid! ;)

Nem jobb, nem rosszabb, teljesen más. Az egyik ugye otthoni konzol, amit rákötsz a tévére, és a szobádban kényelmesen elterpeszkedve játszol vele, a másik meg hordozható játékgép, amit elővehetsz mondjuk a vonaton ülve, a fogorvosnál várakozás közben, vagy a postán sorban állás közben. A hifitornyot sem hasonlítod össze az mp3-lejátszóval, nemde? (Na ezek után kíváncsi vagyok, meglesz-e a karácsonyi-szülinapi PSP...)

A TELJESJÁTÉKOS, DEMÓS, EQ-S

Szeva Zak!

Lenne pár kérdésem:

1.Meg tudnád-e nekem mondani a válaszlevelelben, hogy mi lesz a következő három PC Gurunak a játékmelléklete?

2. Hogyhogy ilyen kevés demót tudtok fölrakni? Máskor volt 24 demo.

3. Az Everquest2-ért kell-e valamit fizetni a vásárláson kívül?(havidíj....)

Válaszotokat előre is köszönöm!

Üdvözlettel Nagygyőr Tamás

Ui. Minél előbb küldjetek választ plz!

(Ja és PC GURU FOREVER)

Nem tudnám, mert a Sasa pillanatnyilag el van tűnve valahová, biztos megérezte, hogy vallatni akarom. Demófronton a helyzet a következő: mivel a rendelkezésre álló hely adott, fix és állandó, a demók száma erősen függ a megjelent anyagok méretétől (ez gondolom világos). Na mármost a múltkor a szép nagy teljes játékunk mellett volt egy kövér GTR2, egy gigantikus LEGO Star Wars 2, és egy vaddisznó méretű Dark Messiah of Might & Magic demónk, ami rettentő mód zabálta a helyet. (Chris persze örült, hiszen fél perc alatt feldobta mindezt a korongra, majd mehetett viszsza Naxxramasba.) EverQuest ügyben rossz hírem van, fizetni kell érte havonta, mint az MMORPG-k szinte mindegyikéért.

A WEBLAPOS, AKI MÉG NEM LÁTTA

Üdv PC Guru!

Csak látom nemsokára hatalmas változásokon fog keresztül menni a weboldalatok, remélem jó lesz. Jah igen hamár a weboldalnál tartunk, van ott ugyebár egy kis rész amely a „kapcsolat" névre hallgat. Nos szépen fel vannak tüntetve a kedves PC Gurus emberkék email elérhetőségei. Kérdezném én, az csak dísznek van ott, vagy lehet is választ kapni az elküldött levelekre? (Ugye Grath....).

Hi -

- enei

Ui. Amúgy a játékkészítőkkel készített beszélgetéseket ti csináljátok, vagy valami külföldiek által végzett munkát fordítotok le?

Hopp, egy megkésett levél – a posta vitte ki lassan a lapokat, vagy a net démonai űztek el néhány levelet valami világ körüli útra? Az új weboldal már él és virul (igaz, még nem teljes pompájában), leveleket pedig lehet írni, válaszok is szoktak születni rá. Gömböc talán viszont nyaralhatott éppen, és elképzelhető, hogy a közben összegyűlt levelek súlya alatt megroppantak gyenge vállai. Írjál neki még vagy tízszer, azt szeretni szokta. Ezt az interjús felvetést nem értem: te elképzelhetőnek tartod, hogy a Guru nem eredeti, első kézből származó anyagot állít be saját interjújaként? Én nem igazán, te összekeversz minket valakivel.

A LÁZÍTÓ

Pár észrevétel:

Nem gondoljátok, hogy évente több mint 30 ezret költötök csak a WOW-ra. Nem mondom, hogy **** mert biztos jó csak elég durva pénzt akasztanak le a nyakunkról ezzel! Én egyébként Guild Warsozom majd (szerintem jobban megéri). Nagyon jó lenne, ha többen dolgoznának a PC Guru-n mert hosszabb lenne (nem mondom, hogy rövid, csak annak tűnik 3 nap után:)). Így tovább fiúk és persze lányok... Jó lenne, ha ti is adnátok később 14 napos verziókat, feldobná az újságot... Poszterttttt!!!!!!!!!!!!!! **(kevesebb felkiáltójelet)** Nincs a falamon semmi, az újságból meg nem vágok ki ugyebár, ilyen megalázást.......... **(másik billentyűzetet)** Én megértem az illegális WOW-ozokat mer ez kemény dolog, havonta 3500 Ft csak 1! játékra XD... Flame!

Hűséges olvasó: Kriskukac

Csalóka dolog ám így felszorozgatni egy évre valamit, aztán hüledezni, hogy milyen nagy szám jön ki. Ha heti egyszer elmész moziba, az mennyibe kerül egy évben? Ha megeszel napi egy Túró Rudit, az mennyibe kerül egy évben? Na ugye... (Haha, most két mondattal romba döntöttem a hazai tejipart meg az összes mozis céget!) Veled ellentétben én nem értem meg az illegális WoW-ozókat, de ebbe most ne menjünk bele, kitárgyaltuk már elégszer.

A JÓL ÉRTESÜLT

Csá guru team!

Bocs hogy megint zavarok, de egy olyan hírt tudtam meg, amit mint becsületes magyar állampolgár muszály **(sóhaj)** voltam bejelenteni nektek. Nem is húzom sokáig az időt. Röviden: Half-Life 2: Episode Three. Amint ezt a nevet megláttam rögtön eszembe jutott az újság. Igaz még képet nem láttam róla, de nem sokára az is lesz.

Tudtatok erről?

Csá:ferkó :)

Ui. Már márciusban tudtam, hogy lesz Medal of Honor: Airborne

Kedves Ferkó! Nagyon örülünk, hogy ilyen lelkes vagy (de tényleg), mindazonáltal az Episode Three bejelentése nagyjából az Epidose One megjelenésére datálható, már akkor buzgón hangoztatta a Valve (és persze megírtuk mi is), hogy a trilógiának szánt epizódok 2007 karácsonyán fognak lezárulni. Annak is nagyon örülünk, hogy már márciusban tudtad, hogy lesz Medal Airborne, bár némileg árnyékolja ennek fényét, hogy az Electronic Arts nagyjából két hónappal korábban, január közepén már hivatalos sajtóközleményben bejelentette a játékot. De azért hajrá, figyelj csak tovább, hátha egyszer tényleg belefutsz a tutiba.

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Egy magyar állampolgár kutyusai összevesztek a Kis Gömbi néven, mert a gazdájuk nem tudja, hogy melyiknek adja..." - **Hantos Ákos**

"Na ezek itt vagy karambolozni vagy szexelni fognak. Mindkettő tüzelessel jár szóval van nálam tűzoltókészülék..." - **Pito Márton**

"Úgy látom, hogy a tűzoltókészülékkel a bal oldali kutyát kell lehűtenem, a felette lévő jel alapján" - **Iustinianus**

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

PETIII!

Hello Guru!

Lenne egy nagyon 1szerű kérdésem: Az a Birkás Péter mért oltja le Colin Farrell-t?! Nem beszélve a Miami Vice-ról...! Én nem akarom megsérteni, de ez már kicsit túlzás, hogy ennyire kifikázza Farrellt, nekem nem a kedvencem, de szerintem jó színész, és a rajongói nem olvasnak szívesen pl. ilyeneket: „...mindeközben a Chuck Norris teljesítményét idéző Corin Farrellt kell szemlélnünk, aki nem csak pocsékul néz ki, de pocsékul is alakítja a rá szabott szerepet."

V.A.

Ui. Szeretném, ha beraknátok az újságba, mert érdekel, mit szólnak ehhez az olvasók...

Hehe, aki eddig nem olvasta, most már az is tudja, miket írt Peti barátunk Farrellről. A tiéd is egy vélemény, meg a Petié is egy – de az azért érdekes, hogy a Külvilág kritikái mennyivel nagyobb felzúdulást tudnak okozni néha, mint teszem azt a játéktesztek...

AZ ÜNNEPELT

Szasz Guru!

A szeptemberi levrovban írtátok hogy a guru 14 éves, (szal pont annyi amennyi én) és arra gondoltam, hogy mivel úgy is nemsokára szülinapom lesz, el tudnátok valahogy juttatni nekem a legelső Gurut ami kijött? Persze természetesen kifizetném, sőt ha kell még többet is fizetek érte. Vagy ha ti mégse tudnátok elintézni, akkor tudtok esetleg tippet adni hol, vagy hogy szerezhetném meg ezt az ereklyét? Feleslegesen nem akarom leírni a címem, szal ha ti is benne vagytok akkor leírom majd.

Ja és NAGYON jó hogy három oldalas lett a levrov, sőt képesnek érzem magam rá, hogy megbocsássam a kis hirdetéseket. =-)

Üdv! 1hű előfizetőtök

Ági

Hát ez sajnos bonyolult ügy, lévén a régi (meg főleg az ilyen muzeális értékű) számok már réges rég elfogytak mind egy szálig, a szerkesztőségben is csak bekötött évfolyamként vannak meg. Ha akad valaki, akinek megvan és esetleg megválna tőle, az szóljon, mi meg majd jól elküldjük Áginak (vagy elrakjuk magunknak, neki meg azt mondjuk, hogy senki sem küldött... milyen kis gonosz kezdek lenni megint).

A POSTÁS

Helló Zack! **(ki?!)**

Csak nemrég fizettem elő a Gurura és eddig baromira tetszik. A második alkalomkor a drága postásunk az értékes újságot szabályosan beletekerte a postaládába figyelmen kívül hagyva a dvd-t. Mire észrevettem, hogy megjött, már késő volt a mellékletnek annyi úgy nézett ki,mint egy u szög. Sírva röhögtem az egészen és azt hittem, hogy a postás után szaladok és lerángatom a kétkerekűjéről. Ezek után rettegve várom a következő számot, hogy mi fog történni vele áthajt rajta a biciklijével vagy úgy játszik majd, mint Ace Ventura a dobozzal.

Arashi

Ui. Remélem már kiheverted a tűzijáték okozta sokkot.

A postásnak meg kell mondani, hogy ne hajtsa össze, mert ráengeded a kutyát (ha nincs kutyád, vegyél egyet). Ha másodállásban állatidomár, és nem retten meg, mondd neki, hogy ráengeded az ügyvédedet. Ha harmadállásban ügyvéd, inkább barátkozz össze vele. Látod, mindig van megoldás, addig is visszaküldheted az összehajtott DVD-t, mi meg jól küldünk helyette másikat, ugyanazzal a postással, hehe.

A tűzijátékot kihevertem, most éppen az MTV ostromát lesem fél szemmel a tévében. Úgy látszik, mindig történik valami a leadás napján, kicsit félek is, mi jön októberben.

IZÉ?

Heh! Szval én vagyok az Izé-bajnok?

(mellesleg szeva Zak!) Trófeát vagy legalább 1 éves PC Guru előfizetést nem kapok? I am the Atyaúristen! Nagyon le lennél sújtva, ha kapnál tőlem egy nem az Izé rovatba való levelet? Mellesleg diszkoherens kvantumrészecske interferencia... csak hogy ne térjek el a hagyományoktól. Már csak 9 hónap és itt a nyári szünet! Most inkább rövidre zárom magam.. pá!

polluter

Leomlott egy mítosz! Polluter anyagi érdekekre váltaná bimbózó ismeretségünket. Nem engedhetem, nem küldünk semmit. Gondolj csak bele, ha most kapnál ajándékot, holnaptól mennyi Izélevelet kapnék? Vagy tudod mit, maradjon meg a kecske, és lakjon jól a káposzta is (vagy mi...), hegesztek neked ide egy nyereményjátékot, hátha nyersz valami jót.

A RENDEZVÉNYSZERVEZŐ

Üdv Guru!

A kérdésem az lenne, hogy miért épp csütörtökön lesz lesz a "gurus buli"? :), mert úgy gondolom, hogy sok vidéki szeretne menni és lealázni titeket valamilyen játékban XD, csak hát az a fránya csütörtök, hisz szombaton suli... Személy szerint nekem nem fér bele az időmbe az a 2 óra út oda és 2 óra vissza, pedig szívesen mennék. Szóval a kérésem (a vidékiek nagy részével összhangban szerintem), hogy az ilyen rendezvényeket rakjátok ha tudjátok péntekre, de még jobb lenne, ha szombatra esnének. Remélem sok hasonló véleményt kaptok, mint amit most írtam és talán megfogadjátok a tanácsot, különben bajok lesznek. :D

üdv: [=-DotH-=]

Teljesen jogos a felvetés, az első alkalom ezer más dologból kifolyólag lett csütörtök, de a továbbiakat (mert persze lesznek továbbiak!) igyekezzük majd úgy szervezni, hogy a vidékiek se érezzék magukat kizárva.

A SPEKULÁNS

Császtok

Lehet hogy hülye kérdés...de úgy érdekelne, ha tegyük fel, hogy valamelyik számnál...mondjuk a kettővel ez utáninál nem lesznek demók...tudom, hogy mindig vannak, de mit tesztek akkor , ha az adott hónapban nem jelenik meg demó? Mondjuk szerintem minden hónap vért izzadtok, h határidőre elkészüljetek....Lehet ezt már ezren kérdezték, csak engem is érdekel...

Na baracklekvváros cserebogár!!!

Megint sikerült elhagyni valakinek a nevét. Ja nem, megvan. Szergej, elképzelhetetlennek tar-

tom a dolgot, Chris is hangosan kacag az ötleten (azért előtte kicsit megrettent). Mindenesetre, ha tényleg bekövetkezne ilyen, akkor valószínűleg mással töltenénk meg a korongot. Jutna hely nagyobb modoknak, több videónak, játékelőzetesnek, bővebb lére lehetne ereszteni az egyes rovatokat, fel lehetne tenni ingyenes MMORPG trial verziókat, vagy olyasmiket, mint most a FEAR ingyenes multiplayer módja – hidd el, sok minden születik a játékiparban havonta, aminél ugyan a demók többet érnek, de ha éppen nem lenne demo, fel lehetne tenni.

A KULISSZÁK MÖGÉ NÉZŐ

Üdvözöljük a PC Guru csapatát!
Rövid leszek.
1. Stökinek tényleg esküvője volt? Sok-sok gratula! Remélem a Guru csapata nem rakoncátlankodott nagyon (ezt el tudom képzelni :)
2.]{redenc! Végre megint olvashattam az újságban a neved. Legutóbb 2 éve a CD Games hasábjain találkoztam veled. Te voltál a kedvenc végigjátszóm... A Singles-hez jó tippeket adtál anno.
3. Zak, a Gaben télleg egy ilyen izomember? Bár lehet, hogy már nem sokáig... Gondolom nem rémült meg a sérülésétől nagyon. Remélem már teljesen felgyógyult.
4. **(ezt most inkább ne, a konkurenciát kritizálta, annak meg nem ez a helye)**
5. Végül egy kis piszka. Polluternek üzenném: szánalmas, hogy csak azért írogatsz mindig ilyen hülyeségeket, hogy bekerülhess a levrovba!

Ennyi voltunk, köszönöm Zak, hogy időt szakítottál ránk!
Üdv: Illés & Banán

1. Ugyan-ugyan, hát kultúremberek vagyunk, vagy mi... 2.]{redenc bizony visszatért, örülünk neki mi is, főleg Ricco, mert így most már nem ő a legvénebb a csapatban. 3. Hát nézzél rá azokra a képekre, amikor közös stábfotók voltak (még ha utólag bele is nyúlt Photoshoppal, hehe) 5. Na, Polluter barátom, megszólítottak. Ráadásul pont az előbb próbáltad aprópénzre váltani az ismeretségünket... mit kapsz majd ezek után?

A WEBLAPOS, AKI MÁR LÁTTA

Helló Guruk!
Gondolom tele lesz a levrov „ilyen meg olyan kafa az oldal" típusú levelekkel, nem véletlenül!!! Nagyon odavág! Persze akkor lesz teljesen penge, ha már minden kész. Sztem is lehetne „x nap múlva jelenik meg a következő guru" dobozka. Nem tom, h terveztétek-e, de én (és gondolom sokan mások) örülnének ha a regeltek között lehetne keresgélni.(Ha ilyen már van akkor sry!) DVD: erre is ráférne egy frissítés. Az állandó rovatok közül ki lehetne söpörni azokat, amibe szinte semmi nem kerül. De nem akarom én osztani az „észt". Azé még egy 5let belefér:-) Jó lenne, ha lenne „szótár". Pl.: rts, rpg, mmorpg, „chates" kifejezések: biobreak, pls, omg, stb. (Ha ilyen is van akkor még egyszer sry!)
Na én lécelek is. Vár az oldalatok. Sza mindenkinek!!!
BooT

No erre most nem sokat tudok válaszolni, a weboldalon még ezer meg egy újítás lesz a közeljövőben, és ha jól emlékszem, pár hónapja volt ilyen szótárosdi is talán a Gondolatébresztőben. Hm. Jól van, bevallom, csak azért tettem be ezt a levelet, hogy indirekte reklámozzam kicsit a megújult pcguru.hu-t. De most vajon kinek számlázzam le ezt a reklámot?

A PRECÍZ

Ahoj!
Az lenne a gondom (?), hogy 2db ugyan olyan DVD-t küldtetek a mostani (No. 10.) számhoz. Nem hiányzik véletlenül valakinek ez a hozzám +ban megérkezett DVD? Szóljatok és visszaküldöm, ha kell.
Matt

De rendes vagy! Ilyesmi előfordul a csomagolásnál, valószínűleg már reklamált is a DVD-tlen példányt kapott olvasó, és a terjesztésről a lányok küldtek is neki új lemezt az ilyen esetekre felhalmozott tartalékból. Szóval nekünk nem kell, de ha neked sem, akkor... FIGYELEM! Az első levélíró, aki reagál erre a felhívásra, megkapja Matt bónusz DVD-jét! Hajrá!

A WOW-OS

Hello PC Guru TM.
Egy rendszeres olvasótok vagyok, és mivel épp semmi dolgon nem akadt és a testvéreim is hagytak nekem pár nyugodt percet, gondoltam írok egy levelet. Én is WoW rajongó vagyok és végül én is a horda pártját fogtam, mivel a sámán a kedvencem. A bátyám mondott nekem egy nagyon érdekes kérdést és gondoltam titeket is bevonlak a gondolkodásba.
A kérdés úgy szólt : „Hány évig él a norvég polip?"
Azt állítja, hogy aki kitalálja az lesz az év embere. Nos én nem leszek az biztos, pedig neten is utána néztünk, de majd kiderül előbb vagy utóbb. xD Még azt szeretném megkérdezni, hogy Flatline tényleg az aki a lapban a tesztelők képeként be van téve? (Mert akkor irigyellek titeket XD)
Anarch
Ui. Ha valaki előfizet, akkor szomszédos országokba is kipostázzák a PC Gurut?
Előre is köszi.

Na haladjunk hátulról előre. Igen, külföldről is lehet előfizetni, a pontos részleteket kivételesen már megint nem ismerem, de a lányok a terjesztésről szívesen elmagyarázzák igény szerint. Egy „Év embere" díjért tessék pontosabban megfogalmazni a kérdést, mi az hogy „norvég polip"? Rendszertani besorolása? Latin neve? Anyja neve, személyi száma? Na tessék, most nézem csak: Horda meg sámán... csak lépjek még húsz szintet, aztán nem fog a Horda meg a sok sámán tovább élni, mint a... mint a... mint a norvég polip!

A NEM WOW-OS

Hy Guru team!
Szerintem az újság nagyon király (igaz, még csak másfél éve veszem, és azért nem fizettem elő rá, mert a nővérem Képesspotrját is kilopták.) Az ok, amiért írok nektek, az mindössze egy kérdés: Nálatok senki nem Guild Warsozik? Ha igen megtudhatnám milyen karival nyomja? (az
assasinokat nem szeressük mert én monk vagyok és hát... többször kell őket res-elni mint healelni). Hát csak ennyi lett volna.
Üdv: Max

Ez kérem szépen provokáció, hogy egy frappáns „Nem, nem Guild Warsozunk, viszont..." felütéssel hosszas történeteket kezdjek el mesélni a WoW-os kalandjaimról. De tudod mit, ilyen magas labdát nem ütök le, inkább válaszolok: mobiljáték-rovatunk vezetője, Ltb az egyetlen a házunk táján, aki kőkeményen Guild Warsozik, azt viszont nem tudom, hogy per pillanat milyen karakterrel.

A TÚLÉLŐ

Jelentés PC Guru 6.3.94.5-ös szektorának 4-es Parancsnokságáról.Parancsnok:tjoco.Már mindenkit elkapott a nyaklepra és mindenki elhalálozott.
Egyedül maradtam,egyedül a sötétben.A többiek is jönek és senkit sem kímélnek.Pár nappal ezelőtt elindult pár csapattársam új PC Gurukat keresni!De egyikük sem tért vissza.Találtam egy vasajtót a földben de nemtudom hogy mennyire biztonságos lehet, hogy ez a többieké.Élelem,muníció,PC Guru szükségeltetik.
Csak egy reményem van a túlélésre....a Need for Speed Carbon.Remélem minél hamarabb megérkezik, különben nekem végem...Vége

Ó jaj, mit szabadítottunk a világra... Azon se csodálkoznék már, ha a Lost jövő heti epizódjában feltűnne egy nyakleprás kazuár. Tarts ki valahogy, már csak pár hónap, és itt az életmentő Carbon. Illetve még négy hét, és jön az újabb életmentő PC Guru. Addig is üdv a többi túlélőnek!

Zak * levrov@pcguru.hu

Nyereményjáték

A minap hirtelen hangos „Einstand!" kiáltással túszul ejtettem egy nagy szatyor „goodies"-t (így hívják szlengül a játékokhoz kapcsolódó reklámapróságokat), amit ezennel kisorsolok a Levrov olvasói között. Aki szeretne El Matador ajándékcsomagot (benne póló, napszemüveg, poszter) nyerni, nincs más dolga, mint válaszolni az alábbi, rendkívül tudományos kérdésre, és azt elküldeni a levrov címére:

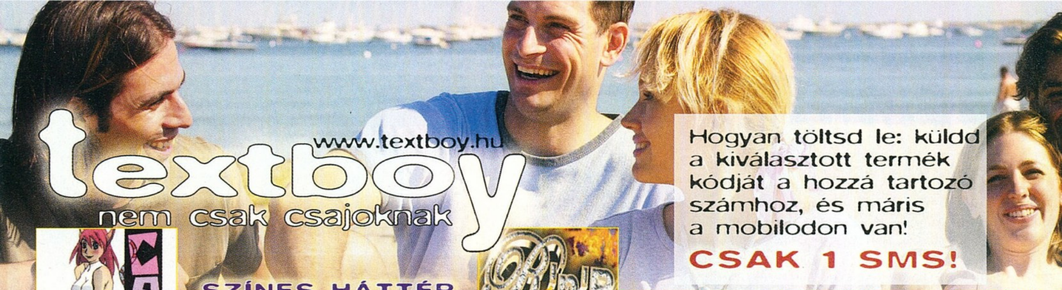
Mi a kazuár latin neve?

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egérpad Razer eXact Mat	9 265
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	14 600
Headset Sennheiser PC110	3 400
Headset Sennheiser PC150	12 500
Headset Sennheiser PC160SK	19 500
Fejhallgató Sennheiser HD 485	15 400
Logitech Formula Force GP force feedback	16 030
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	30 000
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	7 970
Joystick Saitek Cyborg EVO	9 000
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos	5 100
TV tuner AVER Media TV BOX7 Live	19 500
TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus	25 590
USB ház Conceptronic CHD3SIU (SATA és IDE)	11 500
Access Point SMC WEBT-G 54G	11 000
Router SMC WBR14-G2 wireless 54Mbps	9 900

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu



CSENGÉSEK - SMS
poli - 06-90-619-009
mono - 1795

	poli	mono
Belmondo - Lesz, volt, van	PG191063	PG93665
Black Eyed Peas - Pump It	PG191064	PG93666
Carl Cox - That's The Bass	PG191065	PG93667
Chris Brown - Run It	PG191066	PG93668
Crystal - Ha arra ébredek	PG191067	PG93669
Eros Ramazotti & Anastacia - I Belong to You	PG191069	PG93671
Faith Evans - True Love	PG191070	PG93672
Fall Out Boy - Dance, Dance	PG191071	PG93673
Him - Killing Loneliness	PG191072	PG93674
Hi-Tack - Say Say Say	PG191073	PG93675
Kelly Clarkson - Walk Away	PG191074	PG93676
Ne-Yo-So - Sick	PG191075	PG93677
Nine Inch Nails - Every Day Is Exactly The Same	PG191076	PG93678
Pear Jam - World Wide Suicide	PG191077	PG93679
Pink - Stupid Girls	PG191078	PG93680
Steppenwolf - Born to Be Wild	PG191079	PG90447
Guns and Roses - November Rain	PG191082	PG93685
Guns and Roses - You Could Be Mine	PG191083	PG93686

	poli	mono
LGT - Mindenki másképp csinálja	PG191084	PG93687
Macskafogó	PG191085	PG93688
Macskafogó - Négy gengszter	PG191086	PG93689
Metallica - Memory Remains	PG191087	PG93691
Michael Jackson - Beat It	PG191088	PG90124
Michael Jackson - Black or White	PG191089	PG91367
Michael Jackson - Heal the World	PG191090	PG93693
Moby Dick - Se nap se hold	PG191091	PG93694
Nirvana - Come As You Are	PG191092	PG90608
Nirvana - Smells Like Teen Spirit	PG191093	PG93695
Omega - Gyöngyhajú lány	PG191094	PG90392
Ossian - A szabadság fantomja	PG191095	PG93696
Queen - I Want to Break Free	PG191096	PG93697
Queen - You Don't Fool Me	PG191097	PG93698
Red Hot Chili Peppers - Can't Stop	PG191098	PG92085
R.E.M.- Shiny Happy People (intro)	PG191099	PG91370
Artic Monkeys - I Bet You Look Good on the Dancefloor	PG191102	PG93699
Bob Sinclar ft. S. Edwards - World Hold On	PG191103	PG93700

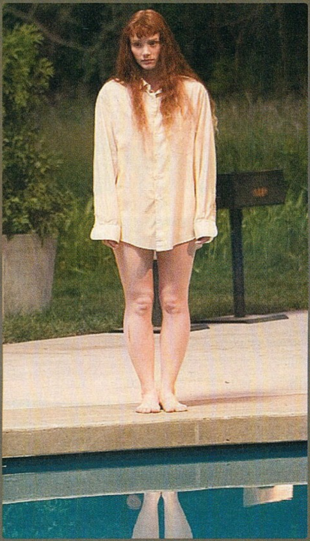
	poli	mono
Carl Cox - Give Me More Love	PG191104	PG93701
Christina Milian - Say I	PG191105	PG93702
Junkie XL - Today	PG191106	PG93703
LL Cool J ft. J.Lopez - Control Myself	PG191107	PG93704
Mary J. Blige ft. U2 - One	PG191108	PG93705
Red Hot Chili Peppers - Dani California	PG191109	PG93706
Rihanna - S.O.S.	PG191110	PG93707
Sean Paul - Temperature	PG191112	PG93708
Shakira - Hips Don't Lie	PG191113	PG93709
Sugababes - Red Dress	PG191114	PG93710
System of a Down - Lonely Day	PG191115	PG93711
The Pussycat Dolls - Beep	PG191116	PG93712
Unique - Én	PG191117	PG93713
Aaron Smith - Dancin'	PG191123	PG93714
Armin Van Buuren - Shivers	PG191124	PG93715
Blog 27 - Hey Boy	PG191125	PG93716
Jason Mraz - Geek in the Pink	PG191127	PG93717
Joey Negro - Make a Move On Me	PG191128	PG93718
Juanes - A Dios le pido	PG191129	PG93719
Kelly Clarkson - Because of You	PG191130	PG93720
Lola - Hallja meg a világ	PG191131	PG93721
Magna Cum Laude - Vidéki sanzon	PG191132	PG93722
Mary J. Blige - Enough Cryin	PG191133	PG93723

VALÓDI CSENGÉS - SMS - 06-90-619-009

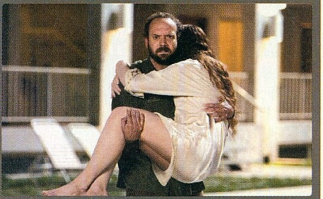
Andrewboy And Dennis Clarke - Valami Veget Ert	PG2990014
Angel City - Do You Know Bcd Project Remix	PG2990015
Anima Sound System - More Fire	PG2990021
Anima Sound System - Open Your Eyes	PG2990022
Aventura - Por Tu Orgullo	PG2990037
Bob Sinclair - Sing My Song	PG2990326
Bob Sinclar - Love Generation	PG2990043
Coca And Villa - La Noche	PG2990061
Daniel Hope Ft Paul King - Love And Pride	PG2990062
Danzel - Pump It Up	PG2990063
Deep Dish - Awake Enough	PG2990068
Despina Vandi - Gia	PG2990083
DJ Sammy - El Condor Pasa	PG2990270
Fish - Get Kicks	PG2990103
Infernal - Careful With The Boys	PG2990122
Karanyi - No Question In The Future	PG2990142
Milk And Sugar - What Is Love	PG2990156
Sziami - Boldog Boldogtalan	PG2990172
Tankcsapda - Dávid és Góliát	PG2990196

Küldd el választott kép, hang, játék, vagy mini mozi kódját SMS-ben a megadott sms számra (pl. PG180033). A szolgáltatás ára 960 Ft/sms, kivétel: monó csengés: 480 Ft/sms. Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! - A http://wap.textboy.hu/jatek WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

LÁNY A VÍZBEN
Lady in the Water



A M. Night Shyamalan immáron ötödször invitált minket a mozikba, hogy újfent bemutassa saját tollából származó, maga által rendezett filmjét. Szerintünk már a Jelek sem volt nagy szám, és a Faluban is fárasztólag hatott a végső csattanó, de mostanra tűnik úgy, hogy minden kiveszett az egykori csodagyerek repertoárjából. Mondjuk ezt azért, mert legújabb filmje egyben a leggyengébb is az eddigi felhozatalból. Pozitívumként értékelhetnénk, hogy Shyamalan ezúttal eltekint a végső nagy meglepetéstől, ám ezzel együtt sajnos minden más is kiveszett mesefilmjéből. A választott történet nem rossz alap, azonban édeskevés egy közel kétórás filmhez, és az író-rendező nem is tudta mivel kitölteni a tátongó lyukakat. Karakterei egysíkúak és érdektelenek, a cselekmény lapos, s mindezen az sem segít, hogy olykor bevillan egy-egy sokkoló pillanat, amitől komolyan a karfába markolunk. A Lány a vízben nyomokban sem tartalmazza már a korábban látott kifinomult rendezői munkát, eltűntek a hatásos jelenetek, a rendező elveszik a sablonos megoldásokban, s íróként is leginkább arra koncentrál, hogy kiszólogasson a filmkritikusoknak, és önmagát tüntesse fel megváltó szerepkörben. Mindent egybevetve az ötödik Shyamalan-mozi egy vontatott mese, ami tele van erőltetett elemekkel, gyerekeknek túlságosan unalmas és (olykor) rémisztő, felnőtteknek pedig kifejezetten egyszerű, mindenféle hangulatot nélkülöző. Az őszi mozgóképes felhozatal egyik legkeserűbb pirulája, aminek egyetlen előnye, hogy gyorsan elolvad, emléke hamar elillan.



Összegzés: Csapnivaló mese az önmaga árnyékát produkáló Shyamalantól.

Hossza ▪ 110 perc
Rendezte ▪ M. Night Shyamalan
Szereplők ▪ Paul Giamatti, Bryce Dallas Howard, Jeffrey Wright, M. Night Shyamalan

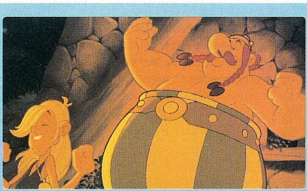
PC Guru Index:

02.05

írta • Birkás Péter

ASTERIX ÉS A VIKINGEK
Astérix et les Vikings

A bátor gallok visszatérnek! Ezúttal nem élőszereplős játékfilm formájában, hanem úgy, ahogy a képregényt követően szerettük meg őket: egész estés rajzfilmként! Alberto Uderzo és René Gosciny világszerte hihetetlen népszerűségre szert tevő figurái ismét életre kelnek, hogy hosszú kihagyások után ezúttal a vikingekkel szűrjék össze a levet. Az új



rajzfilm alkotói tisztában voltak vele, hogy egyetlen album cselekménye nem teszi ki a nyolcvanperces játékidőt, így rögtön két képregény cselekményét hangolták össze, továbbá az írók saját kútfőből kanyarítottak – többek közt – egy szerelmi szálat a központi konfliktus, azaz a gallok és a vikingek találkozása közé. Túlzás lenne ugyan azt állítani, hogy mestermunkával van dolgunk, érződik, hogy a poénokért már nem a nagy öregek felelnek (még ha az alapanyag tőlük is származik), de az új Asterix még így is megállja a helyét: megnevetteti az embert, kicsiket és nagyokat egyaránt. A hangulatot tovább fokozza a megvalósítás, amely egyszerre nosztalgikus és új, igazi felüdülés, hogy végre nem egy izzadságszagú animációs film pereg a vásznon. A karakterek (régiek és újak) mind-mind szimpatikusak, minden a jól ismert úton halad, de ezúttal nem zavaróak az ismerős fordulatok, az ember régi ismerősként köszönt mindent, Asterixtől a kötelező záró mulatságig. Valóban nem mérföldkő, ha nem Asterixről lenne szó, talán labdába sem rúghatna a nagyok mellett, de így megvan a plusz, jól esik beülni rá egy szombat délután, végignézni, kicsit kikapcsolódni.

Összegzés: A régi ismerősök kicsit felfrissülve, régi fényükből mit sem vesztve újra a vásznon.

Hossza ▪ 78 perc
Rendezte ▪ Stefan Fjeldmark, Jesper Møller
Szereplők ▪ rajzfilmfigurák

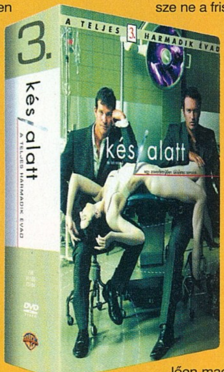
PC Guru Index:

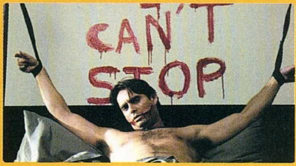
04.05

KÉS/ALATT 3. ÉVAD

NIP/TUCK

Nemsokára nagyszerű széria érkezik a boltokba. Ezúttal a Kés/Alatt harmadik évadját helyezheti minden sorozatfüggő a polcaira (miközben odakint lassacskán beindul a negyedik évad). Aki esetleg nem lenne képben, azoknak nagy vonalakban csak annyit, hogy a magyar fordításban is frappáns címmel ellátott széria egy plasztikai sebész duó (tűz és víz) életét tárja elénk, annak minden gondjával, bajával és örömével, csak, hogy az olykor igen hajmeresztő esetekről ne is beszéljünk. Ha ez nem is hangzik túl egetverően, érdemes tenni egy próbát ezzel a sorozattal, ugyanis könnyen a rabjává teszi az embert: intelligens, szellemes, izgalmas, nem mindennapi. Minőségét jelzi az évadok száma, és a tény, hogy a világ számos területén – így nálunk is – jelentős rajongótáborra tett szert. Persze ne a frissen megjelent harmadik évaddal nyissunk, hiszen rengeteg szórakozásból maradnánk ki (és akkor még nem is említettük a folytonosság hiányának hátrányait). Ellenben akik az első kettőn már túl vannak, azok ne habozzanak, vágjanak bele a legfrissebbe! Hat lemezen vár rájuk a jóság, a hétköznapinak éppen nem nevezhető események mellett ezúttal egy sorozatgyilkos is feltűnik a színen, tovább borzolva a kedélyeket. Az epizódok mellett kivágott jeleneteket és kisfilmeket is találhatnak a korongokon, a kor követelményeinek megfelelően magyar felirattal. Közel hétszáz percnyi tökéletes kikapcsolódás, nem csak megszállottaknak.





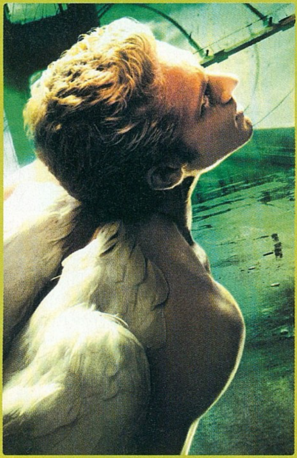
6 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Dylan Walsh, Julian McMahon, Joely Richardson
Hang ▪ magyar, angol, német (stereo)
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ magyar, angol, német
DVD Start ▪ Szeptember 26.

PC Guru Index:

05.05

X-MEN 3 AZ ELLENÁLLÁS VÉGE

X-MEN LAST STAND



Idén két szuperhős-mozit vártunk epekedve (X-men és Superman), ebből az egyik beváltotta a hozzá fűzött reményeket, míg a másik már nem aratott osztatlan sikert. Kettőjük közül most a jobbnak ítélt X-Men 3 DVD változatát vizsgálgatjuk, amely két korongon érkezik az üzletekbe, igen korrekt tartalommal felruházva. A már-már tökéletes trilógiává gyúrt X-Men harmadik epizódja igen pörgős darab, teli akcióval és némi drámával, kielégítve mind a képregény-rajongókat, mind az átlag filmbarátokat. A film minőségéhez jól igazodik a DVD kiadás, amely a borítón (csókoltatjuk a tervezőket) kívül teljes egészében elnyerte a tetszésünket. A két korong ezúttal nem csak olcsó fogás, a lemezeket sikerült igen ütős repertoárral megpakolni. Találhatunk itt huszonkét kimaradt jelenetet (plusz 15 perc erejéig), amelyet akár kommentárral is végignézhetünk, akad két audiokommentár (rendező és forgatókönyvírók, producerek), három alternatív befejezés, dokumentumfilmek, egy egész raklapnyi kisfilm (háttér, szereplők, technika), sztoriboard, galériák és előzetesek, no meg a rejtett extrák, amelyek mindkét lemezen fellelhetőek. Összességében tehát igen korrekt felhozatallal van dolgunk, kiváló filmmel, továbbá változatos és hosszú időre a korongok mellé szögező tartalommal. A maximális eredményt csak azért nem ítéltük oda neki, mert a magyar felirat (szinkront nem is remélnénk) lemaradt az egyes extrák alól, és ez az „apróság" egy ilyen kiadványnál bizony komoly csorba.

2 lemez
Rendező ▪ Brett Ratner
Szereplők ▪ Patrick Stewart, Hugh Jackman, Ian McKellen, Halle Berry, Famke Janssen, Anna Paquin, Kelsey Grammer, Aaron Stanford, Vinnie Jones
Hang ▪ magyar (DTS 5.1), angol (DTS 5.1 EX, DTS ES)
Kép: ▪ 16:9 (2.40:1)
Felirat ▪ magyar, angol, dán, finn, norvég, svéd
DVD Start ▪ Október 3.

PC Guru Index:

04.05

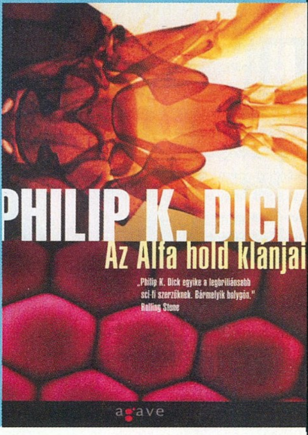
írta • Birkás Péter

PHILIP K. DICK

Az Alfa hold klánjai

Lassan mondhatjuk: újabb hónap, újabb Dick-kötet. Az igényes science-fiction hívei nem panaszkodhatnak, az Agave Könyvek megállás nélkül jelenteti meg a szerző munkáit, biztosítva ezáltal a kikapcsolódást a műfaj szerelmeseinek. Legújabb kötetünk Az Alfa hold klánjai, s a könyv, mint olyan, le sem tagadhatná, hogy Dick tollából származik. Az még csak hagyján, hogy ismét egy meglehetősen pesszimista – a korábbi munkákba tökéletesen illeszkedő – jövőben járunk, de a víziót a szerző megfejeli egy távoli rendszer holdjával, ahol mindenféle pszichózisban szenvedő emberek építettek társadalmat kórházaik megszűnését követően. A történések kezdetben két szálon bonyolódnak, hogy aztán összeérve homályosítsák tovább a képet. PKD ezúttal is mesterien csavarja a szálakat, az ember lassacskán elveszik az őrületben, mikor hirtelen véget ér a regény, és szépen fény derül mindenre, kellően „beteg" konklúziót hagyva az olvasókra. Az Alfa hold klánjai újfent mestermunka, tökéletes darabja Dick univerzumának, kihagyhatatlan a gyűjteményekből!

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05



Az éjsólyom röpte

RAYMOND E. FEIST

Második ajánlónk a futurisztikus regények ellentéte, igazi fantasy, a sokak által ismert – és kedvelt – Raymond E. Feist tollából. A Shadowrun kötettel megegyezően Az éjsólyom röpte sem okoz hatalmas meglepetéseket történetével, ám a maximumot így is kihozza a rendelkezésre álló elemekből. Találhatunk itt fenyegető veszélyeket, rögtön kettőt, veszélyes varázslót és félelmetes seregeket, intrikát, hatalmi cselszövéseket, és természetesen hősöket, akik igyekeznek mindezzel idejében megküzdeni. A regény egyszerre kalauzol fel és le, hiszen, míg egyik szálon a bűn bugyraiban merülünk alá, addig a másik vonalon hasonlóan ocsmány, ám „magasztosabb" helyen, a császári udvarban lehetünk szemtanúi az eseményeknek. Feist a tőle megszokott precíz módon szövi a történetet, igazi hangulatot varázsolva az olykor sablonokba futó történet köré. Az apró döccenők szerencsére nem mennek az egész rovására, Az éjsólyom röpte izgalmas olvasmány, ízig-vérig fantasy, annak minden elemével, maximálisan megfelelve a műfaj és az olvasó által támasztott követelményeknek.

AGAVE
PC Guru Index:
05.05

ZENE

Lány a vízben

Véletlen éppen úgy hozta, hogy e havi ajánlónk éppen a filmrovatban már tárgyalt Lány a vízben filmzenéje, amit az eddigi mintáknak (Hatodik Érzék, Sebehetetlen, Jelek, Falu) megfelelően ismét James Newton Howard szerzett. Ami a meghallgatást követően szinte azonnal kiviláglik, hogy a két alkotó nagyon egy húron pendül, hiszen a zene tökéletesen illik a filmhez. Ami szomorú, hogy ennek következtében éppen olyan, mint Shyamalan ötödik munkája: tulajdonképpen semmilyen. Kicsit misztikus, itt-ott van benne feszültség, nagyzenekarral előadva, ott bujkál benne valami, de – a mozihoz hasonlóan – sosem tör elő, így a katartikus zenei érzés, a hangulat sajnos elmarad. Túlzás lenne azt állítani, hogy rossz szerzeményeket hallunk, erről szó sincs, a lassú hömpölygés, a zongorafutamok mind-mind precízek, rendben vannak, de összességében semmi pluszt nem adnak az embernek, hacsak nem egy csipetnyi melankóniát, ami az album lefutását követően valami izgalmasabb, felemelőbb meghallgatására sarkall.

PC Guru Index:
03.05

A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!
A PlayStation 2, PlayStation 3 és a PSP játékosok magazinja
MOTOR Storm
DIRGE of Cerberus
PLAY!
08. oldal
KILLZONE Liberation
FIFA 07
40. oldal
PS3 Bemutató
FINAL Countdown
Keresd
DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

Megújult a
PC GURU
ONLINE
www.pcguru.hu
Indul a teljes interaktivitás!
• megújuló arculat és tartalom
• naponta frissülő hírek
• játéktesztek, játékadatbázis
• letöltések (patchek, kiegészítők, demók)
• fórumok, kommentezhető hírek
• az előfizetők részére további exkluzív tartalmak
Ne maradj le!

Battlefield 2142

Chris már lelkendezett épp eleget a következő generációs Battlefieldről – neki és a népes rajongótábor többi tagjának se kell már sokat várni arra, hogy a jövő csatatereit lépegető robotokkal, futurisztikus harci járművekkel és hitech felszerelésű katonák bőrébe bújva hódítsák meg. A sokszorosan bevált recept új környezetben, remek ötletekkel feldobva tér vissza; a jövő hónapban szemügyre vesszük, mennyire adja fel a leckét a BF2142 a Team Fortressnek, a Quake Warsnak, és az UT2007-nek a következő generációs FPS-ek multis csatájában.

Gothic 3

Az egyszemélyes, kidolgozott világra és hosszú, izgalmas történetre építő szerepjátékok ma, az MMORPG-k korában is élnek és virulnak – gondoljunk csak az Oblivion sikerére. Erre gondoltak a Gothic 3 német fejlesztői is, ők egyenesen túl akarják szárnyalni az Elder Scrolls kalandot. Aki ismeri az első két részt, tudja, hogy erre meg is van minden esélyük: egyewdülálló módon kidolgozott világ, szuper AI, lélegzetelállító grafika, és többszörösen kipróbált harci-, mágia-, és fejlődési rendszer vár a játékosokra. Hogy a Gothic trónfosztó lesz-e, vagy marad az Oblivion a király, októberben kiderül!

Dark Messiah of Might and Magic

Tűzoltó leszel s katona, vadakat terelő juhász – nagyjából ennek a gyönyörű ígéretnek a fantasy FPS-be oltott megfelelőjét adja a Dark Messiah, amiben lehetünk brutális harcosok, ravasz tolvajok, vagy nagy hatalmú mágusok. Mindezt a nagy hagyományokra visszatekintő Might and Magic világ díszletei között, a Half-Life 2 remek Source motorjával – de mit is magyarázunk annyit, nyilván mind kipróbáltátok már a múlt havi DVD-nkről a demót, és ugyanúgy várjátok a megjelenést, mint mi a tesztverziónk megérkezését...

Sims 2: Pets

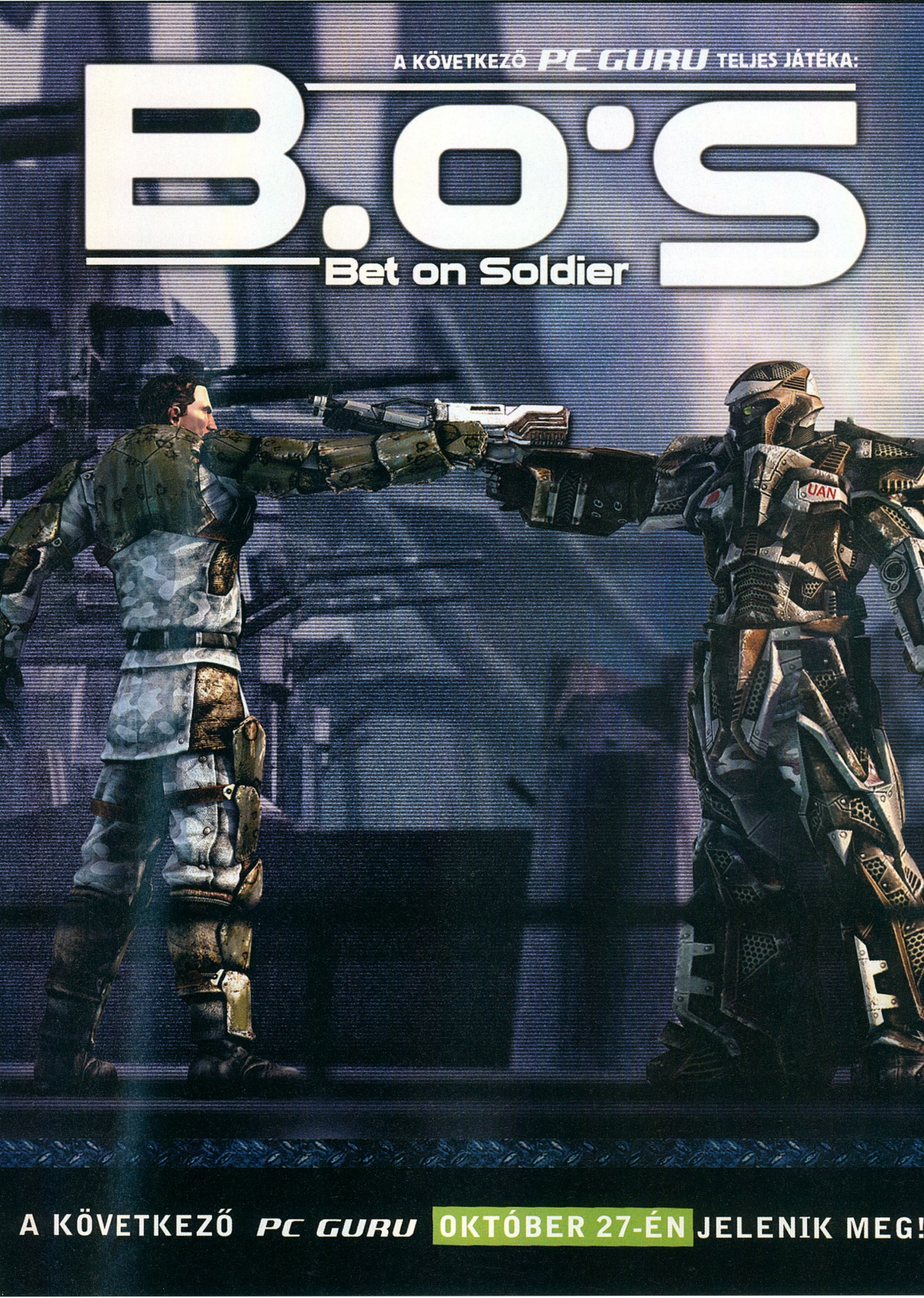
A világ legsikeresebb PC-s játékának úthengere tovább robog: a végtelen szappanopera-valóságshow virtuális szereplői most kisállatokat kapnak, amiket nevelgethetnek kedvükre és keresztezhetnek is, mindenki őszinte rémületére. Bár ez nem tűnik olyan nagy és izgalmas témának, mint az iskolai évek, az éjszakai élet, vagy az üzleti világ „simssesítése", abban biztosak vagyunk, hogy Grath legalább fél évig nem szabadul a toplistáknál a Pets-et méltató frappáns kis mondatok kiöltésének nemes feladatától...

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Bet on Soldier

Sokak nagy örömére újra az FPS stílus egyik képviselőjét köszönthetitek jövő hónapban a DVD-mellékletünkön, ami ráadásul a multiplayer módra specializált alfajból érkezik, az Unreal Tournament lelkes követőjeként. A Bet on Soldier sci-fi arénáiban nyolcféle kasztba tartozó negyven, brutálisan felszerelt gladiátor (a fegyverek száma szintén negyven) csap össze, látványos, mégis gyors grafika és fizikai modellezés mellett. Száz százalék pergő, adrenalinpumpáló akció októberben a PC Guru teljes játékában!

MINIMUM GÉPIGÉNY: PIII 2 GHZ, 512 MB RAM, 16 MB VRAM, 4 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. október 27-én jelenik meg!


A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
B.O.S
Bet on Soldier
UAN
A KÖVETKEZŐ PC GURU OKTÓBER 27-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: Broken Sword 4 / Caesar IV / Company of Heroes / Joint Task Force / Just Cause / Warhammer 40k Dawn of War: Dark Crusade

Animációk: Age of Empires: The Warchiefs / Anno 1701 / Battlefield 2142 / Battlestation Midway / Command and Conquer 3 / Dark Messiah of Might and Magic / Desperate Housewifes / Heroes of Annihilated Kingdoms / Madden 07 / Marvel Ultimate Alliance / Medieval 2: Total War / Neverwinter Nights 2 / Need for Speed: Carbon / Paraworld / Scarface / Silent Hunter 4 / Team Fortress 2 / The Wheelman / Unreal Tournament 2007 / Warhammer: Mark of Chaos / Warhammer: Online

Javítások: Battlefield 2 v1.4 / F.E.A.R. v1.07 / Prey v1.1 / Titan Quest v1.15

Mozielőzetesek magyar felirattal: The Departed / The Grudge 2 / The Protector / The Queen / The Return / Transformers

Shareware játékok: Sewer Run / Arctic Quest / Avast / Cosmic Bugs / Devastation Zone Troopers / Galapago / Jurassic Realms / Pantheon / Scrubbles / Talismania Deluxe

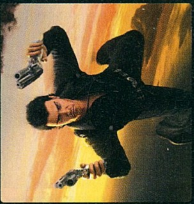
Állandó rovataink: Killing Spree! / Autó-szimulátorok / Stratégia / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / Oblivion / PHP Programozás / Pho-toshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Command and Conquer 3: Tiberium Wars / Gothic 3 / Hitman Blood Money / Kane and Lynch (2db) / Playboy: the Mansion (2db) / Warhammer Online (2db) / Rainbow Six Vegas / Company of Heroes (2db) / El Matador (4db) / Paraworld (6db) / War Front (3db) / World of Warcraft: Burning Crusade (7db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részletes tartalom az elmúlt számok mellékletéről (WhereIsIt Lite programmal)

Képek a kulisszák mögül: ArchLord / Armed Assault / Attack on Pearl Harbor / Brothers in Arms: Hell's Highway / Caesar IV / Command & Conquer 3: Tiberium Wars / Defcon / Dreamlords / Field Ops / Halo 2 / Need For Speed: Carbon / Neverwinter Nights 2 / World of Warcraft: The Burning Crusade

Turkáló: Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.2 Create / DivX 6.2 Play / DivX 6.3 Codec / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / Ati Catalyst 6.x / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot -Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger / LanTalkXP / MSN 7.5 / Skype 2.5 / XFire / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite



Just Cause
Demo

FIFA 07
Rovat

Burning Crusade
Rovat

DVD ROM Dupla DVD

6 DEMO
21 VIDEO

teljes játék
BEYOND DIVINITY

Company of Heroes

Az év stratégiai játéka!

Demó

Warhammer 40k

A Dark Crusade kieg. nagyon hangulatos

Demó

no. 11
PC GURU

DVD ROM Dupla DVD

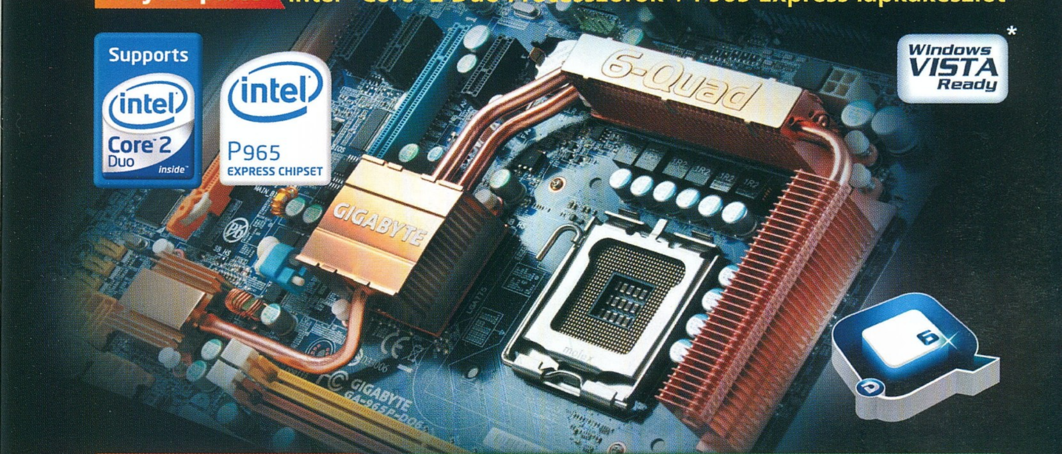
BEYOND DIVINITY

Az új generáció legjobbja

Gamer's Choice! GIGABYTE Gaming Solutions

GIGABYTE Ultra-megbízható 6-Quad / DS-sorozatú alaplapja

A nyerő páros Intel® Core™2 Duo Processzorok + P965 Express lapkakészlet



Supports intel Core 2 Duo inside

intel P965 EXPRESS CHIPSET

Windows VISTA Ready *

Újítások a megbízhatóságért

Az ipar vezető, teljesen szilárd alapú kondenzátorokat használó alaplapja

Üzemidő

Szilárd alapú kondenzátor

Folyékony elektrolit alapú kondenzátor

Újítások a teljesítményért

Silent-Pipe technológia

30%↓

Tökéletes hűtési megoldás 0dB-es zajszinttel

Crazy Cool

15%↓

Az alaplapi CPU-blokk hatásos hűtése (csak a GA-965P-DQ6 esetén)

Quad Triple Phase

Rendkívül stabil és hatékony működés a túlhajtás során (csak a GA-965P-DQ6 esetén)

Easy Tune 5 System Enhancement Tool

Extrém túlhajtás és túlfeszültség

Gazdag szolgáltatás-lista

Dolby és DTS támogatás

DOLBY DIGITAL LIVE · dts CONNECT

Quad BIOS · Quad eSATA2

HDD · Dual BIOS · CD

(GA-965P-DQ6 only)

6-Quad GA-965P-DQ6

Supports Intel® Core™2 Duo processor

Quad BIOS · Quad Cooling · Quad Triple phase · Quad eSATA2 · Quad Core Ready · Quad DDR2 slots

Durability Enhanced

GV-3D1-7950-RH

NVIDIA GeForce 7950 GX2 GPU

Graphics by NVIDIA · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing · NVIDIA SLI Ready · Windows VISTA Ready

Nagyobb megbízhatóság: csak szilárd-alapú kondenzátorokat használó felépítés

* Megfelel a WINDOWS VISTA követelményeinek : • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA

Bővebb információkért hívja forgalmazóinkat

GO-RUN Kft.
www.gorun.hu
Tel. : 361 - 412-2385
Fax.: 361 - 412-2380

Since 1986 GIGABYTE Technology 20th Anniversary

www.gigabyte.hu

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE. Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

EZ AZ ÚJ SZEZON 07
Nem hangoztatjuk, hogy jók vagyunk, inkább megmutatjuk.
Újra és újra.
Ha gyors vagy, mi gyorsabbak, erősebbek, jobbak.
Dicsőséget hozunk a csapatnak, büszkeséget városunknak.
Ez nem csak üzlet.
Ez személyes.
FIFA 07
PC-n és PS2-n
Magyar kommentárral
Hajdú B. István
Faragó Richard
A szezon szeptember 29-én itt kezdődik:
FIFA07.ea.com
EA SPORTS
FIFA 07
3+
www.pegi.info
FIFA
Official FIFA Licensed Product
XBOX
XBOX 360. XBOX LIVE.
hamarosan
PlayStation.2
NINTENDO GAMECUBE.
PC DVD ROM
PlayStation.Portable
NINTENDO DS.
GAME BOY ADVANCE
mobile
© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS és az EA SPORTS embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalos FIFA licenszelt termék. A FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Licensz alapján gyártja az Electronic arts Inc. A játékosok nevét és képmását a Profi Futballisták Nemzetközi Szövetségének „(FIFPro)", a nemzeti csapatoknak, kluboknak és/vagy ligáknak az engedélyével használjuk. Készült az E.U.-ban. Minden szponzorált termék, cégnév, márkanév és embléma a tulajdonosa birtokát képezi. A GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE ÉS A NINTENDO GAMECUBE EMBLÉMA A NINTENDO BEJEGYZETT VÉDJEGYE. AZ NDS A NINTENDO VÉDJEGYE. A „PlayStation" és a „PS" Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A „PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox Live, továbbá az Xbox, Xbox 360 és Xbox Live emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkaneve.